Quando enferrujado, não poderá cortar novamente.

Quando perde o controle,
rasgará meu corpo
em pedaços.

Sim, o orgulho

se parece com
uma lâmina.

Feito por: Ricardo "Reiks Lionheart" P. Figueiredo
Almino Lopes
Alexandre Fontes (Random)

INTRODUÇÃO

O Que é 3D&T?

3D&T é um sistema de regras para se jogar RPG. Sua sigla significa *Defensores de Tóquio 3ª Edição*. Apesar desse nome, ele não se limita a aventura de defesa a Tó-quio. 3D&T é um jogo de heróis poderosos, capazes de feitos extraordinários. En-quanto a maioria dos RPGs se preocupa com o realismo, as regras de 3D&T dão prioridade a facilidade, agilidade e ação.

3D&T tem regras simples, que permitem criar um personagem em poucos minutos. Não há longas tabelas, diagramas ou estatísticas. Os testes são simples, geralmente re-solvidos lançando apenas um dado comum de seis lados. E o sistema ainda aceita qual-quer gênero, como ficção científica e especial, torneios de rua e fantasia medieval.

3D&T é baseado em animes e videogames. Aqui, o exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombro-sos, como ser capaz de disparar chamas pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, conhecer todos os idiomas do mundo...

O *Manual 3D&T Turbinado* é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar de-le para usar esta adaptação que tem em mãos

O que é Bleach? – Introdução

Bleach é um Anime que conta a história de um garoto de quinze anos, Kurosaki Ichigo. Ele não é como os garotos comuns de sua idade. Ele tem a habilidade de ver fantasmas e espíritos, além de se comunicar com eles. Ichigo tinha muita energia espiritual, coisa que ele não sabia até conhecer Kuchiki Rukia (Uma Shinigami). Os Shinigamis têm três objetivos principais: mandar as almas para a sociedade espiritual ou para o inferno, derrotar e purificar Hollows, balancear e regular o número de almas em cada mundo. Cada Shinigami usa uma Zanpakutou (literalmente significa "Cortadora de Almas"), uma arma similar a uma Katana. Elas são espadas com

habilidades especiais, tamanhos e formatos diferentes, além de cada uma ter um nome próprio. Depois de quase ser derrotada por um Hollow (deixando a familia de Ichigo em perigo), Rukia transfere seus poderes de Shinigami a Ichigo, que extermina o Hollow. E a partir daí Ichigo é metade de seu tempo estudante, um menino normal do colegial, e outra metade Shinigami! Saber se ele vai conseguir dividir seu tempo, só vendo o Anime ou lendo o Mangá!

PERSONAGENS

Quincy

Custo: 1
Restrições: Apenas humanos **Vantagens:** PdF+1 (até um máximo de PdF5); pode comprar Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por l ponto cada
Desvantagens: Fetiche (Cruz Quincy)
Pontos de Vida: Rx4
Pontos de Magia: Rx5
Os Quincy são um clã humano que se opunha ao modo de tratamento que os Shinigami ofereciam aos Hollow. Julgando estes uma existência maligna, dedicavam-se a exterminá-los, enquanto os Shinigami os purificavam. Apesar dos modos de operação diferenciados, as duas classes coexistiam sem maiores dificuldades, até que a eliminação de Hollow pelos Quincy ofereceu perigo à delicada balança entre vivos e mortos, uma vez que eliminava almas de seu ciclo natural. Visando remediar o quadro, os Shinigami iniciaram uma guerra com os

Quincy que saíram derrotados. Após 200 anos, o clã está praticamente extinto apesar de, no período pós-guerra, ter contado com proteção dos Shinigami, seus antigos inimigos. Isso deu-se principalmente à ação do Shinigami Kurotsuchi Mayuri que, através de meios escusos, providenciava a eliminação de Quincy para utilizar seus espíritos como cobaias em experimentos. Hoje em dia, há apenas dois Quincy ativos, mas nada impede que existam outros atuando em segredo pelo mundo. As habilidades desse clã diferenciam-se das possuídas pelas demais raças de personagens, pois não consistem na utilização da própria energia. Todas as habilidades Quincy baseiam-se na utilização da energia do meio circundante, emanada por qualquer criatura viva. Entretanto, isso não significa que o poder demonstrado por um membro desse clã seja resultado simplesmente de forças externas. A habilidade de canalizar essa energia é diferenciada e exige treino para ser aperfeiçoada e refinada. Enquanto Shimigami possuem zanpakutou, os Quincy possuem os **Kojaku,** que são os seus arcos e são criados a partir da **Cruz Quincy**. Ao que parece a forma da Cruz Quincy determina o poder de seu utilizador, sendo o pentágono a forma mais poderosa da Cruz Quincy. Os Quincy SEMPRE utilizam arcos (em termos de regra, não podem possuir F maior que 1).

Através da manipulação dos átomos espirituais (spiritrons), os Quincy são capazes de produzir técnicas no combate a Hollow. Contudo, estas técnicas não visam à purificação de um Hollow e sim a destruição completa do mesmo. Por causa de técnicas deste tipo foi que a antiga Guerra entre Shimigami e Quincy aconteceu. Abaixo uma lista das técnicas conhecidas:

- **Ransoutengai (Traje Celestial do Fantoche Selvagem):** Uma das mais avançadas técnicas Quincy catalogada pela Soul Society. A técnica consiste na criação de fios de Spiritrons ao redor de todos os membros de seu corpo. A técnica está ligada diretamente ao cérebro do Quincy, assim, o tornando uma marionete sob comando de si mesmo. Mesmo que ossos e tendões estejam danificados, a ligação feita diretamente entre o cérebro do Quincy e seus membros faz com que ele se

movimente até que seu corpo vire pó. Esta técnica foi muito utilizada por Quincy mais velhos, que ao utilizá-la podiam se mover perfeitamente mesmo após estarem incapacitados. Kurotsuchi Mayuri fica surpreso ao ver que um Quincy tão jovem como Uryuu podia utilizar de tal técnica avançada. Em termos de jogo, ao utilizar essa técnica o Quincy elimina todos os redutores de Habilidade que seriam causados por fraturas ou outras técnicas que danificam o corpo. Custa 1 PM por número de turnos igual à habilidade do Quincy.

- **Hirenkyakyu:** Esta técnica Quincy. Consiste na acumulação de átomos espirituais abaixo dos pés do arqueiro. Com essa acumulação de energia, ele é capaz de se movimentar em velocidade parecida com o Shunpo dos Shimigami. É uma técnica cujo é raro de se ver Quincy jovens utilizando. E mais uma vez, Uryuu foi capaz de utilizar esta técnica, recebendo as felicitações de Kurotsuchi Mayuri e finalmente despertando o interesse do capitão da 12ª Divisão no Quincy. Em regras, esta técnica é idêntica ao Shunpo, mas percorre o dobro do caminho.
- **Última Forma Quincy:** Esta não é bem uma técnica ou uma arte destrutiva. É o poder adquirido por um Quincy ao retirar a Luva Sanrei e receber um poder espiritual além do que seu corpo pode agüentar. Por um instante, o Quincy que utiliza desta técnica se torna quase invencível, recebendo, durante um combate, um bônus de +5 nos atributos. Ele consegue controlar completamente os átomos espirituais, adquirindo um poder gigantesco. Contudo, há um preço a se pagar por utilizar esta forma sem que seu corpo possa agüentar tamanho poder: o Quincy perderá seus poderes após utilizá-la.Ou seja, não mais poderá usar arco Quincy (PdF reduzido a 0) e todas as vantagens relacionadas ao clã.

Os Quincy também podiam contar com ferramentas muito úteis que os faziam se tornar ainda mais poderosos:

- **Luva Sanrei:** Artefato que faz com que o Quincy que a utilize ininterruptamente 7 dias e 7 noites ultrapasse rapidamente o poder de um Quincy normal, recebendo 30 Pontos de Experiência e Arma especial (Veloz). A remoção da luva dará

ao usuário um poder além de suas capacidades, e por um momento o tornará quase invencível, levando o usuário à última forma Quincy. O preço a se pagar por isso é a perda de todos os poderes Quincy.

Tubos Prateados: Tubos que contêm energia espiritual. Eles podem ser utilizados por Quincy que tenham perdido os seus poderes. Cada tubo possui um comando diferente para que seja liberado. Para utilizar cada uma destas técnicas, o usuário deverá fazer um teste de Habilidade; para utilizá-las em combate, deverá fazer um teste de H-2 (ou com redutor maior, a critério).

- **Heizen (Mordida Sagrada)**
  Comando: Sinta a fúria da batalha e aceite esta oferenda sagrada – Heizen!
  Efeito: A partir de 4 Tubos Prateados posicionados de forma retangular, uma rajada de energia transparente é criada e disparada contra o oponente. Através desta técnica, um Quincy, após ter utilizado a Última Forma, poderá utilizar novamente seu PdF. 2 Pms por utilização.
- **Gritz (Contenção Pentagonal)**
  Comando: Cinco pedras golpeadas por uma haste de prata – **Gritz**!
  Efeito: Um Tubo Prateado dá origem a um Símbolo de Pentágono do tamanho de um homem, que logo envolve o alvo, igual a vantagem “Paralisia”.
- **Vercors (Cálice Esmeralda)**
  Comando: Incline o cálice para o oeste – Cálice Esmeralda!
  Efeito: Utilizando-se de dois Tubos Prateados, cria-se um impacto explosivo de porte razoável sobre o alvo (PdF 3). 1 Pm por utilização.

Uma vez que o Quincy perde seus poderes, a única forma de que o poder seja recuperado, é ser atingido à 19 milímetros à direita do

coração por uma **Flecha Espiritual (Reikyuu).** Em termos de jogo, outro Quincy precisa fazer um teste de H-4 e outro de PdF para atingir precisamente o ponto correto. Falha em algum dos testes resulta em morte automática do Quincy atingido. Ao ter os poderes recuperados, um pentagrama se forma ao centro do peito do Quincy.

Ginrei Kojyaku (Pardal do Arco Prateado): É a Cruz Quincy em formato de estrela, esse arco é bem mais poderoso que a cruz normal. Arma especial (PdF).

Seele Schneider: É a única arma Quincy que se parece com uma espada sua lâmina é formada inteiramente de partículas espirituais que giram de maneira similar a uma serra elétrica, ela ignora 2 da Armadura do alvo e não custa PMs pois absorve os que ela "desprende" ao atingir algo.

Defensores Shinigami
por Maury "Shi Dark" Abreu

Custo: 3 pontos.
Restrições: proibido para Construtos; veja a descrição.
Vantagens: recebe Arma Especial, Patrono (Sociedade Espiritual) e Focus 1 em qualquer Caminho (ou uma Vantagem Mágica qualquer) gratuitamente.
Desvantagens: veja o texto.
Pontos de Vida: Rx5.
Pontos de Magia: Rx3.
Especial: alguns shinigami (como os membros da equipe 4) terão PVs igual a Rx3 e PMs igual a Rx5. A escolha é do jogador.

Shinigamis são os deuses da morte. Sempre que uma criatura morre na Terra é função dos shinigamis conduzir sua alma para a Sociedade Espiritual ou o Inferno (a decisão sobre o destino de cada alma, entretanto, não cabe a eles, ela é feita por forças superiores). Uma alma que não seja conduzida ao seu lugar de destino fica vagando pelo mundo, geralmente permanecendo perto de um ente querido ou do lugar onde morreu. Desta forma a alma fica vulnerável, e pode ser atacada por hollows – espíritos altamente malignos, sem nenhuma humanidade, que se alimentam de almas mortas (embora alguns também possam atacar criaturas vivas que tenham uma força espiritual alta). Uma alma plus (alma boa) que seja devorada por um hollow irá perder sua humanidade, e se transformar em um novo hollow logo depois (a mascara que envolve seu rosto é a marca de que perdeu sua humanidade, e o buraco no peito o sinal de que foi totalmente separado de se corpo).

Assim, cabe aos shinigami proteger os plus, envia-los para a Sociedade Espiritual e caçar hollows. Por isso na Sociedade Espiritual os jovens aprendem na Escola de Aperfeiçoamento do Espírito tudo que precisam para tornarem-se shinigamis. São treinados no *zanjutsu* (técnica de luta com a zanpakutou), no *hakuda* (técnica de combate corporal), no *houhou* (combate com os pés) e no *kidou* (artes demoníacas, o uso de magias). Isso aumenta bastante a versatilidade dos shinigamis em situações de combate e em situações de emergências.

Um shinigami não tem corpo físico. Ele é um espírito, por isso apenas outros espíritos (incluindo hollows) e pessoais com habilidades especiais poderão enxergá-los e interagir com eles. Em uma campanha envolvendo shinigamis é recomendável que todos os personagens jogadores sejam capazes de vê-los. Caso contrário a habilidade de ver um shinigami poderá ser adquirida na forma de uma Especialização (embora não seja exatamente uma Especialização de alguma Perícia). Apesar disso, o shinigami pode se

envolver e interagir com criaturas vivas – embora raramente o faça, uma vez que eles são instruídos a não interferir demais com os vivos, sua interferência deve ser mínima.

Um shinigami pode ocupar um corpo que não contenha uma alma. Geralmente eles ocupam um gigai, um corpo feito especificamente para eles para que possam interagir com os mortais mais facilmente. Quando fazem isso, entretanto, todas as suas Características sofrem uma penalidade de -4 (até o mínimo de 0). Quando esta ocupando um corpo físico ele não pode usar a maioria de suas Vantagens, mas ainda pode usar magia (com penalidade de -2 no Focus).

Um shinigami não é motivado pela aventura, mas pelas missões impostas pela Sociedade Espiritual. Alguns shinigamis são designados a monitorar perímetros como cidades ou regiões, protegendo aquele lugar de hollows e encaminhando espíritos plus para o seu destino espiritual.

A Sociedade Espiritual possui regras rígidas e o shinigami que as quebram está sujeito a punições de moderadas a severas, dependendo do tipo de infração. O tipo de punição para cada situação deve ser decidida pelo mestre. Apenas para se ter uma idéia, Kuchiki Rukia quase foi punida com a morte por ter passado seus poderes de shinigami para Ichigo (o que é uma falta grave).

Os shinigamis geralmente atuam sozinhos ou participam de missões ao lado de alguns membros do *Onmitsu Kidou* e do *Kidoushuu*. Quando estão no plano físico, se a necessidade assim exigir, eles podem atuar com outras pessoas, mas deverão apagar a memória deles quando a missão acabar. Nesses casos os shinigamis costumam ser neutros em relação à maior parte das pessoas, possuindo uma boa relação com clérigos e paladinos cujas crenças afirmem que a morte é algo natural.

Algumas vezes os shinigami apagam as memórias dos vivos com os quais atuaram, mas estes ainda conseguem manter pequenas lembranças ocultas no fundo de sua mente – e estas lembranças podem ser despertadas em momento específicos, geralmente por influência da atuação de uma pessoa com alta energia espiritual.

Zanpakutou

Todo shinigami tem uma zanpakutou, sua cortadora de almas. Esta arma espiritual (que segue as regras de uma Arma Especial) tem três formas principais, cada uma com suas habilidades.

Asauchi – A zanpakutou tem a forma de uma katana, wakizashi ou ninja-to. Funciona como uma Arma Especial normal, sem nenhum benefício extra. Todos os shinigamis tem a zanpakutou nesta forma. O tamanho da asauchi depende da força espiritual do portador, mas os shinigamis são treinados para que suas zanpakutous não ultrapassem o tamanho de uma katana normal.

Shikai – A zanpakutou é uma criatura viva, e tem um nome. Quando a zanpakutou revela ao shinigami seu nome, ele torna-se capaz de despertar seu shikai. Quando o shinigami desperta seu shikai, ele pode liberar uma nova forma para sua zanpakutou. Neste estado a arma continua a ser uma Arma Especial, mas oferecerá ao shinigami alguma habilidade especial. Em termos de regras, o shinigami deve adquirir esta habilidade especial com pontos de personagem – e esta habilidade pode ser uma Vantagem, um Superpoder, bônus em alguma Característica... enfim, tudo que os pontos de personagem puderem pagar. Sob aprovação do Mestre, o jogador também pode criar alguma habilidade totalmente nova para descrever o poder de sua zanpakutou. Como esta habilidade especial apenas pode ser ativada quando a zanpakutou estiver empunhada, seu custo em pontos é reduzido em -

1 (sendo o mínimo 1 ponto de personagem). Até mesmo novos tipos de Ataque Especial (Ataque Especial II, Ataque Especial III, etc) podem ser adquiridos desta forma (neste caso eles custarão 10 Pontos de Experiência a menos). Ativar o shikai consome uma rodada – mas, uma vez que isso tenha sido feito, a espada permanecerá neste estado até que o shinigami chegue a 0 PVs.

Bankai – A habilidade mais poderosa de um shinigami é o bankai, a liberação total de sua zanpakutou. Em termos de regras, o bankai não é diferente do shikai – a única diferença é que o bankai é uma habilidade muito mais poderosa, com custo mínimo de 10 pontos de personagem (100 Pontos de Experiência). O Mestre pode criar habilidades totalmente novas para o bankai, tornando os shinigami ainda mais diferenciados.

Humanos (0 pontos)

Os humanos são apenas humanos. Assim como nós. Eles não possuem nada de especial, comparado a Shinigamis, Hollows e Quincys. O que o diferencia de seres espirituais e que ele possui um corpo físico, de carne e osso. Nenhum humano comum pode se tornar Shinigami, a menos que compre a vantagem *Sensibilidade Espiritual*, existem alguns humanos que vêm e se comunicam com espíritos graças a essa vantagem, e partir dela ele pode até mesmo desenvolver poderes, esses humanos são chamados Despertos.

Em termos de regras, humanos comuns não podem ter características acima de 1 ponto. Comprando *Sensibilidade Espiritual*, ele passa a ser um desperto, podendo assim

comprar qualquer vantagem ou desvantagem, seguindo as regras do manual, e pode ter características, até 5 pontos.

Arrancar

Custo: 2
Restrições: Apenas humanos
Vantagens: Arma Especial (leia abaixo), Patrono (Aizen) e recebe +1 em qualquer características (até o máximo de 6)
Desvantagens: Inimigo (Shinigami)
Pontos de Vida: Rx5
Pontos de Magia: Rx3
Arrancar é o nome que se dá ao Hollow que arranca a sua máscara, tornando-se então híbrido (Parte Shinigami, parte Hollow). Esse processo de hibridização pode ocorrer por meio natural ou com a ajuda do Hougyoku, ferramenta criada por Urahara Kisuke e que Aizen Sousuke roubou.

Através desse processo, o Hollow deixa de ser uma criatura "bestial" e ganha uma aparência mais humanóide. A partir daí, quanto mais desenvolver sua inteligência, mais fica parecido com um humano. Quanto menos inteligente, mais se parece com um Hollow. No entanto, não importa o quanto inteligente ele seja o Arrancar sempre vai ter o buraco típico dos Hollows, o que caracteriza sua origem. Vale ressaltar também que após se tornar um Arrancar, a criatura ganha uma Zanpakutou, símbolo que representa a sua entrada no domínio dos poderes Shinigami.

Embora tenham aparência humanóide, os Arrancar ainda possuem resquícios de suas formas Hollow em algumas partes de seus corpos. Grimmjow Jaggerjack, por exemplo, possui uma mandíbula no lado direito de seu rosto. Nel possui uma espécie de caveira por cima de sua cabeça, e por aí vai. Em suma, Arrancar são uma mistura de Hollow e Shinigami.

Cada Arrancar que participa do exército de Aizen - e que fôra criado pelo Hougyoku - possui um número, que representa a ordem de criação e nada mais que isso. O Arrancar #30, por exemplo, não necessáriamente é mais forte do que o #31: Apenas foi criado primeiro. Falaremos mais sobre os números mais adiante. O Hollow que se torna Arrancar pelo processo natural não ganha número. Além disso, somente os Arrancar provenientes de Menos Grande ou superiores é que fazem parte do exército de Aizen.

Uma curiosidade sobre os Arrancar é que todos os termos relacionados a eles, sejam técnicas (como você verá abaixo), etc, são todas em idioma espanhol. Não existe um motivo aparente para isso, e também nunca foi explicado nada por Kubo Tite.

Zampakutou – Como citado no início, os Arrancar possuem Zanpakutou. Assim como os Shinigami, eles também possuem uma liberação inicial, e o estilo é o mesmo: Fazem o comando de liberação, e

então a mesma é feita.

A maior diferença entre Shinigami e Arrancar no campo da liberação é que os Arrancar não modificam somente a Zanpakutou, mas também seu todo seu corpo. Na verdade, não é uma liberação da espada do Arrancar, e sim de seu verdadeiro poder. Como é explicado por Cirucci no capítulo 258, os Arrancar, ao fazerem sua liberação (que é chamada Ressurreción), recebem em seus corpos todo o poder de ataque Hollow, modificando-o. Ou seja, todo esse poder fica armazenado na Zanpakutou do Arrancar. Justamente por isso a espada some após a liberação. Em termos de regra assim como as espadas dos Shinigamis aumentam o dano, mas é perdido na liberação. Funciona como Forma Alternativa onde os pontos são decididos previamente e ainda pode usar pontos para comprar vantagens para a nova forma, exemplo:

Dilaceradora: Fornece a seu portador F+4,A+1 e Membros elásticos. Somando as vantagens custa 6 pontos.

Alma Modelada

Uma alma modelada é uma alma artificial construída com apenas um objetivo: Destruir Hollows. Na tentativa de fortalecer o combate aos Hollows, os Shinigamis, construíam Almas Modeladas, que eram colocadas em corpos de falecidos. No começo estes se mostraram eficientes, mas com o tempo demonstraram sentimentos e se rebelaram, não obedecendo mais aos Shinigamis, por causa disso todos foram condenados a morte. Hoje existem algumas almas modificadas que escaparam... e há boatos que em algum lugar da Soul Society existe algum produzindo uma nova remessa desses seres.

Cada alma modelada possui um ponto forte, como uma super força, super velocidade. Almas modificadas podem ter qualquer vantagem ou magia, a critério do mestre, como seu poder especial. Apenas NPCs podem ser almas modificadas, a não ser que o mestre permita que o jogador seja uma. Vale lembrar que eles são uma

espécie de mortos vivos, portanto, sentem dor como humanos, mas superam os limites corporais comuns.

Hollow

Espírito mal que se alimenta de almas e poder espiritual. Todos eles foram almas de humanos comuns que perderam seu coração. Comem para aliviar a dor e o sofrimento, para isso, seu primeiro alvo é sua própria família.
Um espírito plus que está se transformando lentamente em um Hollow se chama demi-hollow.

No momento exato da transformação ele se decompõe, e aparece na forma de Hollow, com a mascara, em um lugar aleatório. Se for um espírito vinculado a terra o hollow aparecerá neste local em que seu coração está preso.

A Máscara branca que imita um crânio de um Hollow serve para proteger os instintos que o dominaram do exterior.

Hollows usam uma máscara superficial em seu rosto pra esconder a sua identidade. Para destruir um Hollow basta dar um corte em sua cara. Um espírito que sempre cometeu crimes em vida e mesmo depois de ter se transformado em Hollow, for derrotado por um Shinigami, é puxado para dentro do portão do inferno.

Criando Hollows:

Há variação de Hollows e tão grande que seria inútil colocar uma ficha mediana aqui, cada Hollow possui uma forma e poder, Hollows são considerados criaturas malignas. Então para criar um Hollow é simples, abra seu manual dos monstros, ou pegue quaisquer outras fichas de monstros, copie a ficha do monstro, ajuste o que quiser, agora imagine um mascara branca na cara do monstro com um buraco no meio, adicione as características a seguir:

Dependência: Hollows precisam se alimentar de almas ou energia espiritual, e fará de tudo para fazer isso, quando lutando contra um grupo, o Hollow SEMPRE atacará primeiro quem tiver mais energia espiritual.

Esta pronto seu Hollow! Não esqueça de retirar as características originais do monstro que não combinem com o Hollow, como por exemplo, o medo de altura do minotauro. Para reforçar o que disse vou dar um exemplo de montagem de um Hollow:

"Abri meu Manual dos Monstros aleatoriamente, caiu em Elfos, achei que elfos não combinariam, então reabri e caiu no Homem-Escorpião. A ficha original do Homem-Escorpião é F2-4, H2-4, R3-6, A2-5, PdF0, Ataque Especial, Membros Elásticos, Membro Extra, Má Fama. Após observar bem, decidi chegar a isso: F3, H4, R3, A2, PdF0, uma ficha digna de um Hollow poderoso, resolvi manter as vantagens também, tirando apenas Má Fama, afinal Hollows não têm relações sociais para possuir esta desvantagem. Adicionei a Dependência... e aí está meu Hollow, com aparência de Homem-Escorpião:
F3, H4, R3, A2, PdF0, Ataque Especial, Membro Extra, Membros Elásticos e Dependência."

Menos Grande

É um hollow imenso nascido de centenas de hollows que se acumularam. Este acúmulo deve ocorrer no mundo dos hollows, tendo ele que "sair" para o mundo dos vivos. Depois eu ele sai, pode "comer" outros hollows para aumentar seu poder. Um dos poderes do "Menos" é o "SERO", um tiro acumulado, causando uma grande explosão onde atinge.

Categorias de Menos

Gillian (gigante): (Feitos de 15 a 25 pontos) São os soldados menos. É a categoria mais baixa. Ele é burro e não concentra seu poder, sendo assim, de grande estatura e lentos. São considerados os soldados e são em grande número. Obrigatoriamente possuem inculto.

Ajucas: (Feitos de 26 a 35 pontos)

São menores e mais inteligentes que os Gillians. Seu poder é compacto e são exímios guerreiros.
Vastolord: (Feitos com acima de 35 pontos)
Seu tamanho e aparência são idênticos aos humanos, são mais poderosos que qualquer capitão da Soul Society. Mas seu número é raro e normalmente estão nas profundezas do Hueco Mundo.

Vaizards

Os **Vaizards**, no mundo de Bleach, são membros de um grupo de Shinigamis que fugiram da Soul Society e ilegalmente adquiriram poderes de Hollows. Para ganhar tanto poder, eles controlam seu lado Hollow, utilizando seu poder.

Vaizards são humanos normais. Eles não têm buracos em nenhum lugar do corpo (como um Hollow), e carregam Zanpakutous como Shinigamis. Não se sabe como funciona o poder dos Vaizards, mas presume-se que eles tenham a Shikai e a Bankai como qualquer Shinigami. Eles não têm nenhuma máscara de Hollows neles, mas assim que eles quiserem uma pode aparecer.

Não se sabe ainda os objetivos desse grupo, porém se sabe que eles são criminosos pela Soul Society por adquirirem seus poderes Hollow, um crime. Arrankars também não aceitam os Vaizards. Por isso eles não estão do lado de ninguém.

Para conseguir aumentar seu poder, esse grupo trabalha junto com seu lado Hollow. Pensando nesse lado sombrio como um companheiro de luta, eles se juntam a ele, sem querer ser mais fraco ou mais forte. A força deles deve sempre se manter, porque num momento de fraqueza esse lado vai tentar dominar o corpo.

Para submeter o poder de seu lado Hollow, é necessário lutar contra ele e vencê-lo, senão algo terrível acontece. Para se estar pronto para uma luta dessas, eles têm um equipamento de perder peso que suga a energia espiritual. Se a pessoa agüentar 3 dias seguidos ela está pronto para lutar.

Qualquer Shinigami que ganhar poderes de Hollow pode ser chamado assim.

Em termos de jogo os Vaizards, recebem Assombração e Insano (dupla personalidade). Alem dos efeitos normais de Assombração, o personagem deverá fazer um teste de R quando chegar perto da morte (número de pvs igual ou menor que a R) para evitar se transformar na sua outra personalidade, cujo mestre controla. No estado Hollow o personagem recebe +2 em todas as características e Monstruoso (o mestre pode adicionar outras vantagens, já que os Hollows variam imensamente). O jogador também pode "pedir ajuda" à sua metade Hollow. Para isso, não é necessário nenhum teste, mas corre o risco de ser dominado pelo Hollow. Ao se submeter voluntariamente ao Hollow, o Vaizard recebe metade dos bônus (+1 em todas as características) e as vantagens. A cada "posse" do Hollow, o Vaizard deve fazer um teste de R-2. Se falhar recebe um marcador; quando o número de marcadores superar a R do Vaizard, ele deve fazer um teste de R-3. Se obtiver sucesso, e se deixar dominar novamente, sem recuperar os marcadores, o redutor na R é cumulativo para cada marcador acima da Resistência (R-3, R-4 e assim sucessivamente). Caso falhe, será dominado permanentemente pelo Hollow. Os marcadores são removidos à razão de 1 por cada semana sem ser dominado pelo Hollow, ou através de rituais específicos (a critério do mestre). O jogador também pode comprar a desvantagem Assombração, entrando em maior harmonia com seu "lado Hollow". E não receberá experiências por aqueles inimigos derrotados pela personalidade Hollow, exceto quando "pede ajuda" voluntariamente.

CENÁRIO

Sociedade Espiritual

Pessoas podem possuir esperança,
Porque seus olhos são incapazes de ver a morte.

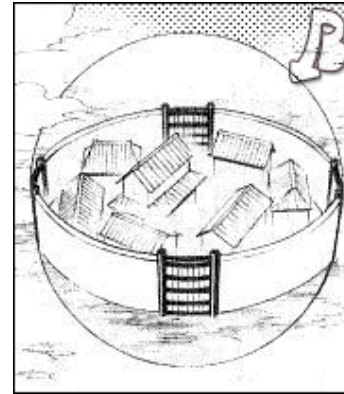
A Sociedade Espiritual é o lugar onde todas as almas vivem. O lugar onde todo o espírito deve ir após morrer. Ao ser um lugar espiritual, nenhum corpo material pode chegar até ele, assim que seria possível ser dito, que é uma espécie alternativa do mundo a que é devido ir após a morte. Um dos trabalhos do Shinigami deve certamente emitir aos espíritos atuais, chama se o acréscimo, à sociedade das almas uma vez que seu corpo material é morto.Assim que uma alma não está emitida no tempo pelo shinigami à sociedade das almas, poderia terminar e assim se tornar oco ao corroer a corrente do destino que lhe amarrou anteriormente a seu corpo.

A sociedade das almas divide-se em duas porções fundamentais.

- **O Rukongai**, é uma grande região onde vive a maioria das almas atuais. E também se reencon-trar com amigos , parentes e conhecidos de sua vida precendenter praticamente impossivel pois você se esquece totalmente de sua vida anterior. devido a isto, na sociedade das almas é habitual que as famílias estão construídas, que deve dizer, todos os membros de uma família são adotadas geralmente que, e é mesmo possível ser começado a dar forma diretamente a famílias pelo acordo.

O Rukongai é dividido também em 4 áreas, nortes, o sul, este e ocidental, cada delas dividiu-se também em 80 distritos. O número atribuído a cada destas zonas é diretamente proporcional ao índice de criminalidade que têm. Esta maneira, distrito 80 do Rukongai é a

zona a mais perigosa visto que o distrito 0 é o lugar onde menos crimes são cometidos na sociedade das almas.

- **O Seireitei** (corte dos espíritos puros), Sem sombra de dúvidas é o lugar mais importante da Soul Society. Aqui é onde as almas de Rukongai treinam para se tornarem Shinigamis. Para adentrar a Sereitei só existem duas formas: Sendo um Shinigami ou tendo uma licensa especial, não há como distruir o muro que a envolve, já que ele é feito de uma rocha chamada Sekki que é rara até mesmo na Soul Society. Esta rocha tem a capacidade de bloquear qualquer tipo de ataque criado a partir de poder espiritual, já que ela emite ondas que dissolvem o poder espiritual na parte atingida. E através destas ondas, se forma uma barreira esférica em torno da Sereitei. Que não permite que nada vindo por terra ou por céu, ou até mesmo pelo subterrâneo seja capaz de adentrar a Sereitei.

Organizações

- **Guarda de Elite do Rei**: Uma outra organização muito importante. São os Shinigami encarregados da proteção do Rei da Soul Society. Também são os encarregados de enfrentar os Menos que aparecem na Terra.

- **Central dos 46 Governantes:** O local mais restrito de toda a Soul Society. Os exércitos espirituais respondem diretamente às suas ordens (com exceção da Guarda Real). Os 46 homens que compõem esse grupo não parecem ser proeminentes em termo de poder pessoal, mas escolhidos por traços de personalidade e intelectuais (ou até por prestígio). Eles vivem em uma área do Seireitei cujo acesso é proibido aos demais habitantes, chamada **Seijoutoukyorin**.

Após se formar na Academia Shinigami, o Deus da Morte poderá escolher por diversos caminhos a se seguir dentro da Seireitei, no que diz respeito ao seu poderio militar, são eles:

- **As 13 Divisões**: A parte mais importante da Sereitei, as 13 Divisões. Aqui é onde o Shinigami começa a exercer as suas funções. Cada Divisão é responsável por uma determinada área e também por determinadas funções dentro da Soul Society. O posto máximo de uma divisão é o posto de **Capitão,** que são os mais poderosos Shinigami da Soul Society, e logo abaixo deles estão os **Tenentes** que além de manter o equilíbrio entre os dois mundos, também são responsáveis pela ordem (através da força ou não) dentro da Soul Society.

    - **Capitães**: Divididos em 13, eles tem como prioridade comandar todo o seu esquadrão. Tarefas destinadas aos capitães são raras. Apenas tarefas de suma importância requerem a presença dos mesmos. Para se tornar um Capitão, só existem três maneiras.

        - Um teste prático, chamado de **Taishuu ,** envolvendo outros três capitães. Este teste deverá ser realizado na presença de Yamamoto Genryuusai, capitão da Primeira Divisão e também responsável pelo controle de todo o **Gotei Jyuusantai** (13 Divisões).

        - Ser recomendado por outros 6 capitães. E que dentre os demais 7 capitães, pelo menos 3 aprovem a entrada. Em outras palavras, precisa-se do aval de 9 capitães.

        - Derrotar um capitão já nomeado na frente de 200 membros das 13 Divisões.

    - **Tenentes:** Também estão em 13, sendo um para cada Divisão. E eles são conferidos tarefas de média-importância

e também responsabilidades envolvendo as papeladas de cada divisão. A forma de se chegar ao posto de um Tenente é sendo escolhido por um capitão. Não se sabe se há algum teste para este posto, mas é o segundo mais importante posto nas 13 Divisões.

O Capitão da 1ª Divisão é responsável também pela administração das demais 12 divisões. Ainda que não seja o comando supremo dentro da Soul Society, ele é quem repassa as ordens da **Central dos 46 Governantes**, que é o poderio legislativo supremo da Soul Society, aos demais. Abaixo uma lista das Divisões, seus Capitães e Tenentes:

		Primeira Divisão (Ichibantai)
	Capitão:	**Yamamoto Genryuusai Shigekuni**
	Tenente:	**Sasakibe Choujirou**
		Flor da Divisão:
	Crisântemo: A parte curiosa é que o trono imperial do Japão é chamado de "Trono do Crisântemo", ou seja, a flor está diretamente ligada com a liderança exercida pelo capitão Yamamoto, que além de capitão da 1ª Divisão, é também o comandante geral das 13 Divisões.	

		Segunda Divisão (Nibantai)
	Capitão:	**Soifon**
	Tenente:	**Ohmaeda Marechiyo**
		Flor da Divisão:
	Ciclame: As flores do ciclame apresentam um formato bem original: as pétalas se distribuem nas pontas das hastes de forma que lembram as asas acetinadas das borboletas. Pode-se ligar esta flor diretamente ao *Houmonka*, símbolo que a ferroada da Suzumebachi deixa no adversário.	

Terceira Divisão (Sanbantai)

	Capitão:	**Sem nenhum capitão.** Ex-Capitão: Ichimaru Gin
	Tenente:	**Kira Izuru**
		Flor da Divisão:
	Gerbera: é um gênero de plantas herbáceas ornamentais pertencente à família das Asteraceae (ou Compostas), a mesma do girassol e das margaridas, cultivada em grandes quantidades pela sua flor muito apreciada em arranjos ornamentais e como planta decorativa de exteriores nas regiões de clima temperado de ambos os hemisférios.	

		Quarta Divisão (Yonbantai)
	Capitão:	**Unohana Retsu**
	Tenente:	**Kotetsu Isane**
		Flor da Divisão:
	Tulipa: Com cerca de cem espécies, as tulipas têm folhas que podem ser oblongas, ovais ou lanceoladas (em forma de lança). Do centro da folhagem surge uma haste ereta, com flor solitária formada por seis pétalas. O bulbo contém alcalóides termoestáveis e cristais de oxalado de cálcio. A ingestão é geralmente acidental. Manipulados liberam um pó que pode provocar conjuntivites, rinites e até crises de asma.	

		Quinta Divisão (Gobantai)
	Capitão:	**Sem nenhum capitão.** Ex-Capitão: Aizen Sousuke
	Tenente:	**Hinamori Momo**
		Flor da Divisão:
	Convallaria: Ela é conhecida no exterior como *Lily of the Valley*. Faz lembrar o poema de Aizen Sousuke, que fala sobre *a flor no precipício*: *"Pensamos que a flor no precipício é bela*	

	porque nosso medo faz com que paremos ante a sua beirada, *em vez de seguir adiante em direção ao céu* *como aquela flor."* A convallaria possui, dentre outros, o apelido de *escada para o céu*.

		Sexta Divisão (Rokubantai)
	Capitão:	**Kuchiki Byakuya**
	Tenente:	**Abarai Renji**
		Flor da Divisão:
	Camélia: São arbustos ou árvores de porte médio, com folhas coriáceas, escuras, lustrosas, com bordas serrilhadas ou denteadas. Apresentam flores vistosas, brancas, vermelhas, rosadas, matizadas, ou raramente amarelas, algumas tão grandes quanto a palma da mão de uma pessoa adulta, outras tão pequenas quanto uma moeda. Certas espécies exalam suave perfume. Os frutos são cápsulas globosas, que podem variar do tamanho de um amendoim ao de uma maçã, com cerca de 3 sementes esféricas. No Japão, é uma flor relacionada à *intenções nobres*.	

		Sétima Divisão (Nanabantai)
	Capitão:	**Komamura Sajin**
	Tenente:	**Iba Tetsuzaemo**
		Flor da Divisão:
	Boca-de-leão: Florífera de jardim excelente para a formação de canteiros e maciços a pleno sol. A boca-de-leão também é utilizada em vasos e jardineiras, assim como flor-de-corte. Seu porte e textura é herbáceo e apresenta folhas lanceoladas e pequenas. As flores são formadas no final do inverno e início da primavera e possuem um formato especial que deu origem ao nome	

popular desta planta. São flores que, quando apertadas, elas "*abrem suas bocas*".

Oitava Divisão (Hachibantai)		
	Capitão:	**Kyouraku Shunsui**
	Tenente:	**Ise Nanao**

Flor da Divisão:

Strelitzia (Ave-do-Paraíso): Parente próxima da helicônia e da bananeira, a strelitzia apresenta folhagem exuberante, de coloração verde-escuro, que contrasta com as nervuras centrais das folhas, de tom avermelhado. Já as flores, um verdadeiro trabalho artístico da natureza, são protegidas por uma bráctea, em forma de barca, com colorações que variam do vermelho ao azul-violeta.

O resultado é um efeito exótico, elegante e extremamente belo, que tem o seu objetivo: a natureza cria estas composições de formas e cores, num esforço para atrair agentes polinizadores e, neste caso, são os beija-flores os visitantes mais freqüentes, em busca do néctar da strelitzia.

Nona Divisão (Kyuubantai)		
	Capitão:	**Sem nenhum capitão.** Ex-Capitão: Kaname Tousen
	Tenente:	**Hisagi Shuuhei**

Flor da Divisão:

Papoula: A papoula é conhecida há mais de 5 mil anos - os sumérios já a utilizavam para combater problemas. Os antigos comiam a flor inteira ou a maceravam para obter o sumo. Na Mesopotâmia, curavam-se doenças como insônia e constipação intestinal com infusões obtidas a partir da papoula.

		Décima Divisão (Juubantai)
	Capitão:	**Hitsugaya Toushirou**
	Tenente:	**Matsumoto Rangiku**
		Flor da Divisão:
	Lírio-do-campo: O lírio sempre foi visto como o símbolo da pureza e é uma das flores mais antigas do mundo. Pode ser encontrado em pinturas nas paredes dos palácios da Grécia Antiga, onde era dedicado à Hera.	

		Décima Primeira Divisão (Juuichibantai)
	Capitão:	**Zaraki Kenpachi**
	Tenente:	**Kusajishi Yachiru**
		Flor da Divisão:
	Yahow (Mil-Folhas): No Japão, essas flores representam força, invulnerabilidade.	

		Décima Segunda Divisão (Juunibantai)
	Capitão:	**Kurotsuchi Mayuri**
	Tenente:	**Kurotsuchi Nemu**
		Flor da Divisão:
	Cravo ou Cravina: O nome original da flor é Dianthus, que vem das palavras gregas dios (Deus) e antos (flor), Flor dos Deuses. Existe em quase 300 tipos de espécie e é nativa da Europa e Asia.	

		Décima Terceira Divisão (Juusanbantai)
	Capitão:	**Ukitake Juushirou**
	Tenente:	**Sem nenhum tenente.** Ex-Tenente: Shiba Kaien (Morto)
		Flor da Divisão:

Paphiopedilum: É uma planta da família das Orquídeas que engole insetos e é substituida por outra no mesmo lugar quando morre. É da sub-família Cypripedioideae e geralmente que é chamada de Orquídea de Venus. É altamente cultivada devido a sua curiosa e diferente forma.

- **Milícia Secreta (Onmitsu Kidou):** Presidida por Soifon, capitão da 2ª Divisão. Não se tem muitas informações a respeito desta facção. Mas levando em consideração o nome, deve ser a facção responsável pelos trabalhos relacionados à investigação e à segurança da Soul Society. Há algum tempo atrás, esta facção era presidida por Shihouin Yoruichi, que após fugir da Soul Society perde seu lugar como líder e então e tem seu posto preenchido por sua discípula Soifon. A Milícia Secreta se divide em cinco brigadas, das quais só temos informações sobre uma:

- **Primeira Brigada: Execução:** Está é a brigada mais importante do Onmitsu Kidou. Encarregados de executar e assassinar qualquer um vá contra as ordens da Central dos 46 Governantes. Assim como acontece no Gotei 13, o líder da primeira brigada é também o líder geral do Onmitsu Kidou, chamado Comandante Chefe (Soushireikan). No passado, o cargo era ocupado por Shihouin Yoruichi, no momento por Soifon (que ainda acumula a função de Capitão da Segunda Divisão do Gotei 13).

- **Segunda Brigada: Grupos de Patrulha:** Não se tem maiores informações sobre esta brigada.

- **Quinta Brigada: Força de Correção:** Não se tem maiores informações sobre esta brigada.

Sobre a Terceira e Quarta Brigadas não se sabe nomes tampouco informações sobre as mesmas.

- **Grupo de Desenvolvimento de Técnicas:** é, ainda, o grande mistério da Soul Society. Nada se sabe sobre sua organização e componentes. É sabido, apenas, que atua secretamente e recruta os Shinigami formados que são excepcionais no domínio de Kidou. Esse grupo é o responsável pela abertura do Senkaimon, que é o portal que faz divisa entre a Soul Society e a dimensão material.

- **Instituto de Desenvolvimento Tecnológico:** Aqui é onde os estudos da Soul Society são feitos. Pesquisas e desenvolvimentos tecnológicos são tarefas que os Shinigami que aqui trabalham assumem. O fundador deste instituto foi Urahara Kisuke e atualmente é comandado por Kurotsuchi Mayuri. Uma curiosidade é que a presidência desta organização está sempre ligada ao capitão da 12ª Divisão

Grandes Casas

Há ainda aquelas almas que nascem na Soul Society, e a estas é dado o título de Nobres. Dentre estes nobres, existem quatro famílias que têm uma maior importância dentro da Soul Society, e são entituladas como: As Quatro Grande Casas, que devem servir de exemplo para todos os demais Shinigami.

- **Casa Kuchiki (Kuchikike):** Após a morte de seus pais, aparentemente é Byakuya quem assume a liderança da casa Kuchiki. É a mais tradicional das famílias nobres da Soul Society. Possuem leis internas de regimento da Casa e também são considerados como aqueles que mantêm a lei e a ordem. Kuchiki Byakuya é o mais poderoso dos membros já existentes da Casa Kuchiki, por ter sido o único a conseguir dominar com maestria a Bankai.
- **Casa Shihouin (Shihouinke):** A única pessoa que nos é apresentada desta família é Yoruichi. Antes de fugir da Soul Society ela possuía o título de Princesa da Casa Shihouin (Tenshi Heishou). Ao que parece, a Casa Shihouin sempre foi servida pela Casa Fong (que também é uma casa nobre e é a

Casa à qual Soifon pertence). De acordo com Soifon existem outros membros da Casa Shihouin vivos, os quais não foram apresentados até agora na história, sendo assim não é possível dizer quem a dirige neste momento.

Não há informações sobre qual seriam a 3ª e a 4ª casa. Uma curiosidade é que no databook foi dito que antes haviam Cinco Grande Casas mas que com o rebaixamento da casa Shiba elas passaram a ser apenas quatro.

- **Casa Shiba (Shibake):** Casa a que pertencia ao Tenente da 13ª Divisão, Shiba Kaien. Membros conhecidos atualmente vivos: Shiba Ganjuu e Shiba Kuukaku. Os motivos para que esta Casa tenha sido rebaixada são desconhecidos.

Além das Grandes Casas, existem diversas outras famílias nobres menores, que é o caso da família Ukitake e a da família Ohmaeda.

Conclusão

Por fim, podemos concluir que mesmo chamados de Deuses da Morte, os Shinigami desempenham um papel em nenhum momento relacionado ao lado maligno do título. São na verdade aqueles que zelam pela Terra e que a mantém em equilíbrio. Como não podem ser vistos por humanos normais, desempenham os seus papéis sem afetar a vida humana.

Nós tememos
O que não vemos.

Hueco Mundo

O Anime não dá muitos detalhes desta dimensão, e mostra pouquíssimas cenas, mas descreve como um "intermediário" entre o mundo real e a Soul Society. Parece ser um local desolado e seco onde se tem estruturas parecidas com vegetação feitas de cristal, e seu ar parece fluir uma grande quantidade de partículas espirituais, mais até que a Soul Society. É o lugar onde, com certeza,

não devemos ir. Os Hollows se escondem e se agrupam nesta dimensão. Todo Hollow tem a liberdade de entrar e sair deste mundo de onde quiser para onde quiser.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Aceleração (1 pto): Você é mais ágil e pode correr mais rápido e saltar mais longe, sendo até mesmo capaz de permanecer no ar por alguns momentos (como se tivesse Levitação e Habilidade 1; veja Levitação mais adiante). Esta Vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade APENAS para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativos com Teleporte) e 2 pontos APENAS para situações de testes de Agilidade (equilibrar-se para não cair de algum lugar e outras coisas do tipo).
Ela também permite mudar a distância de corpo-a-corpo para ataque à distância (ou vice-versa) instantaneamente, sem gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia.
Adaptador (1 pto): Você tem facilidade para lidar com armas, aprender novas técnicas e improvisar novos golpes. Esta Vantagem permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder de Fogo sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu próprio dano inicial. Para mais detalhes veja o capítulo Tipos de Dano. Usar esta Vantagem não gasta Pontos de Magia.
Aliado (1 pto): Seu aliado pode ajudar você quando tiver problemas, mas às vezes ele também pode precisar de sua ajuda! Você pode inventá-lo se quiser, mas o Mestre dará a aprovação final. Em geral, um Aliado é construído com a mesma quantidade de pontos que o próprio personagem jogador. Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem.
Alvos Múltiplos (2 ptos): Você pode atingir com seu Poder de Fogo em cada turno um número de alvos igual à sua Habilidade,

para acertá-los é preciso testar separadamente para cada destino uma jogada normal de ataque. Custa 1 PM por alvo além do primeiro.
Ambidestro (0 pto) : Hábil com as duas mãos. Usar a mão inábil reduz em -2 a Habilidade. Para atacar mais vezes precisa da Vantagem Ataque Múltiplo. Útil para personagens com Membros Extra.
Aparência Inofensiva (1 pto): Por ser o contrário de Monstruoso, a Aparência Inofensiva também significa a "qualidade" do aspecto do personagem, o que o ajudará em "testes sociais", incluindo sedução. Você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. O truque NÃO funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa! Usar Aparência Inofensiva não gasta Pontos de Magia.
Arcano (4 ptos) : Você recebe automaticamente Focus 1 em todos os seis Caminhos e mais tarde pode elevar cada Focus em separado, com pontos, de forma normal. Você pode comprar esta Vantagem mais vezes.

Área de Batalha (2 ptos): Gastando 4 Pontos de Magia, você tem o poder de transportar a si mesmo e um ou mais oponentes (mas não colegas) temporariamente para uma "área de batalha", uma outra dimensão onde você leva vantagem em combate. Nenhum outro personagem pode interferir na luta enquanto eles estiverem na Área. Um oponente pode evitar ser transportado contra a vontade com um teste de Resistência 1, mas isso conta como uma ação (ou seja, ele não pode fazer mais nada naquele turno). A Área de Batalha dura dois turnos e pode ter dois efeitos, que o próprio invocado escolhe no momento do uso: Armadura +2, Habilidade +1. Além disso, você pode usar quaisquer Ataques Especiais sem gastar PMs. ou Armadura +2, Força +2. O número máximo de oponentes que você pode levar consigo é igual à sua Resistência, e o(s) alvo (s) deve(m) estar a até 10m de distância. É impossível escapar de uma Área de Batalha, exceto quando ela termina.
Após usar a Área uma vez, você só pode fazê-lo de novo após 1d-2 turnos, e gastando mais 4 PMs.
Arena (1 pto): Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de lugar ou terreno.
Você ganha um bônus de +2 em Habilidade em sua Arena que vale

apenas em situações de combate, e não gasta PMs. A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do Mestre. Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate.

Arma Especial (1 pto): Normalmente um personagem não pode aumentar seu dano com armas, mas alguns heróis valorosos carregam armas especiais criadas por forças superiores, sejam mágicas ou tecnológicas. Uma Arma Especial acrescenta +1 à sua Força de Ataque quando você usa sua força ou Poder de Fogo. Você pode sacar sua arma a qualquer momento, antes ou durante um combate. Recuperar a arma, como sacar, exige um turno. Se a qualquer momento você sofrer mais de 1 ponto de dano enquanto segura a arma, faça um teste de Habilidade: se falhar, a arma cai de suas mãos. Sua Arma Especial pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada, martelo ou outra arma de combate corporal). Isso resulta em PdF+2 para fazer esse ataque. Ela está ligada a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso). O dano de uma Arma Especial é considerado mágico e tem o custo de apenas 1 ponto. Mas, se quiser, você pode pagar mais pontos para ter uma arma mais poderosa, com habilidade extras

<u>Ataque Especial (1 pto):</u> Uma arma pode ter seu próprio Ataque Especial. Você gasta Pontos de Magia e aumenta ainda mais sua Força ou poder de fogo basta gastar 2 PMs para conseguir uma FA de [H + (F ou Pdf) + 1(da arma especial) + 2(do ataque especial) + 1d]

<u>Sagrada (1 pto):</u> Esta arma aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta mortos-vivos e criaturas das trevas (que possuam ou sejam criadas com magia das Trevas).

Retornável (1 pto) : Caso seja derrubada ou arremessada, esta arma retoma às mãos do usuário no mesmo turno.
Veloz (1 pto): Esta arma oferece um bônus de +2 em Habilidade quando você joga sua iniciativa.
Vorpal (2 ptos): Caso você consiga um acerto crítico e caso a vítima receba qualquer dano (ou seja, sua FD foi vencida pela FA do atacante), a vítima é obrigada a fazer imediatamente um teste de Armadura: se falhar, será decapitada. Se tiver sucesso, sofre dano normal.
Maldita (-1 ptos): Esta é uma DESVANTAGEM para Arma Especial: uma arma maldita sempre salta para suas mãos no momento de uma luta, e você nunca pode escolher lutar sem ela. Caso seja derrubada ou roubada, você não será capaz de lutar até recuperar a arma.
Armadura Extra (2-4 ptos): Esta Vantagem torna você mais resistente a certos tipos de dano: sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano.
O custo depende daquilo a que você é resistente:
Qualquer ataque com Poder de Fogo (4 ptos)
Qualquer ataque com Força (3 ptos)
Magia e Armas Mágicas (3 ptos)
Corte; Perfuração; Contusão; Explosão; Calor/Fogo; Frio/Gelo; Luz; Eletricidade; Vento/Som; Químico (Água, Ácido, Venenos) (2 ptos cada)
Ataque Especial (1 pto): Qualquer personagem pode fazer um ataque especial gastando 1 PM e ganhando F+1 ou PdF+1.
Isto é simplesmente uma manobra especial; não é preciso pagar pontos de personagem por ela. Existe, no entanto, a Vantagem Ataque Especial. Gastando 2 PMs você pode aumentar em +2 sua Força ou Poder de Fogo (escolha F ou PdF durante a criação do personagem). Por mais pontos, é possível dar poderes extras ao ataque:
Área (+3 ptos): Em vez de apenas um alvo, o ataque atinge uma área maior e quaisquer criaturas dentro dela. O ataque tem FA total no ponto de impacto, e se reduz em 1 para cada 3 m de distância do ponto de impacto. Apenas um alvo pode receber FA total (porque está diretamente no ponto de impacto). Todos os alvos (incluindo o principal) têm direito a uma esquiva para reduzir a FA em 1.

Esta Vantagem é válida apenas para ataques com PdF. Caso o atacante esteja dentro da área de efeito, ele TAMBÉM sofrerá dano
Lento (-1 ptos): Este ataque é lento, oferecendo um bônus de +2 em Esquivas para o oponente.
Paralisante (+1 pto): Além do dano, acrescente os efeitos da Vantagem Paralisia. Custa + 2 PMs.
Perto da Morte (-2 ptos): Ele só pode ser usado quando você está Perto da Morte, com PVs iguais à sua Resistência, ou menos (1 PV para R1, 2 PVs para R2 e assim por diante). Mesmo que seja carregado com Desvantagens, um Ataque Especial nunca pode custar menos de 1 ponto.
Preciso (+1 pto): Este ataque impõe um redutor de H1 contra o alvo em sua Força de Defesa, com nenhum custo extra em PMs.
Teleguiado (+1 pto): Persegue o alvo, impondo um redutor de H2 em sua Força de Defesa e tentativas de Esquiva. Custa +2 PMs.
Ataque Múltiplo (1 pto): Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) consome 2 PMs. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade. A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. O Ataque Múltiplo pode ser baseado apenas em Força, nunca em Poder de Fogo.
Boa Fama (1 pto): Você é respeitado entre os outros heróis e aventureiros do mundo. Você pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, respeitado ou temido por alguma razão.
Carisma (1 pto) : Você é atraente para pessoas do sexo oposto e tem uma enorme facilidade para fazer amigos. Isso funciona como a Vantagem Aparência Inofensiva apenas para pessoas do sexo oposto, ainda concede um bônus de +1 nas Perícias Artes e Manipulação.
Dano Gigante (3 ptos): Permite provocar dano normal em Combate de Gigantes (ou seja, dano dez vezes maior!). A arma ou ataque é poderoso, mas impreciso, impõe um redutor de H -2 contra alvos gigantes (tipicamente com mais de 50m de altura) e H-3 contra alvos menores. No caso de um Ataque Especial, o redutor é cumulativo com essa manobra. Quando usada por personagens que

já possuem Tamanho ou Poder de Gigante, esta Vantagem não tem efeito algum.

Deflexão (1 pto): Com esta Vantagem você tem chance de bloquear completamente um ataque feito com Poder de Fogo, sem sofrer quase nenhum dano. Quando recebe um ataque baseado em PdF, você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa. Caso sua FD final seja igualou maior que a FA do atacante, você consegue desviar o ataque para longe e não sofre nenhum dano. Caso seja menor, você sofre dano normal. A Deflexão é considerada uma Esquiva ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade. Deflexão não funciona contra ataques feitos com Membros Elásticos.

Energia Extra (1-2 ptos): Quando ferido, você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus PVs. Você pode gastar 2 PMs para recuperar todos os seus PVs. Usar a Energia Extra leva um turno. Existem dois níveis para esta Vantagem:

Por 1 ponto você só pode usar a Energia Extra quando estiver Perto da Morte. Mas por 2 pontos a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento.

Energia Vital (2 ptos): Em vez de Pontos de Magia, você pode usar PVs para ativar Vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto PMs. 1 PV vale 1 PM, de forma normal. Você ainda recupera PVs e PMs normalmente, e também pode usar seus Pontos de Magia normais.

Etherismo (1 ptos): Gastando 2PMs o personagem pode tomar forma fantasmagórica, tornando-se imune a ataques fisicos por um turno, fora de combate pode ser usada para atravessar paredes [mediante o gasto dos 2PMs].

Forma Alternativa (2 ou 4 ptos): Você pode mudar de forma e de poderes. Para cada Forma Alternativa que tiver, você pode construir um personagem diferente com a mesma quantidade de pontos. Monstruoso é a única Desvantagem que NÃO precisa ser partilhada por todas as Formas. Você pode ter quantas Formas Alternativas quiser, se pagar por elas. Contudo, lembre-se que você vai acumular os problemas de todas as Formas! Mudar para uma Forma Alternativa leva um turno. A mudança nunca vai aumentar seus PVs

ou Magia atuais mas pode REDUZILOS, caso a nova Forma tenha Resistência baixa demais. O custo de cada Forma Alternativa é 2 pontos para Máquinas e 4 pontos para personagens.
Genialidade (1 pto): Você é um gênio. Recebe um bônus de H+2 ao utilizar qualquer Perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma Perícia que não possua. Golpe Furioso (2 ptos): Gastando 2PMs você pode se concentrar por UM turno, quando atacar você dobra a força. Você não pode se concentrar por 2 turnos e nesse tempo não pode fazer mais nada além de esquivas. Se for atingido perde a concentração, mas não os pontos de magia.
Iniciativa Aprimorada (1 pto) : Você recebe um bônus de +3 na iniciativa em Força ou Poder de Fogo e um bônus de +2 na Força de Ataque apenas no primeiro ataque caso seja bem sucedido.
Invisibilidade (2 ptos): Ficar invisível leva um turno e consome 4 PMs. Fora de um combate, pode usar esta habilidade durante quanto tempo desejar. Durante um combate, pode se manter invisível apenas durante um número de turnos igual à sua Habilidade. Se a qualquer momento você sofrer dano, volta a ficar visível. Quando você está invisível, seu oponente sofre uma penalização de H1 para acertar ataques corporais contra você, e H3 para acertar ataques à distância ou se esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego). Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corporal, e sofrem apenas H2 para ataques à distância e Esquivas. Ver o Invisível (a magia ou Sentidos Especiais) vence totalmente sua invisibilidade.
Levitação (2 ptos): Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5.
Ligação Natural (1 pto): Você tem uma ligação poderosa e sobrenatural com um animal, criatura ou personagem.
Se estiverem dentro do mesmo campo visual, vocês podem perceber os pensamentos um do outro. Um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro, não importa quão distantes estejam. Se a criatura a quem você está ligado morrer, o choque será

traumático. Você sofre redutor de 1 em todas as suas Características pelas 3d semanas seguintes. Mesmo que você compre esta Vantagem, ainda deve pagar o custo normal de um Aliado pelo animal, criatura ou personagem a quem você está ligado.
Membros Elásticos (1 pto): Braços, pernas ou tentáculos podem ir muito mais longe que o normal, chegando ao máximo de 10m. Não precisa de Poder de Fogo para atacar a essa distância.
Membros extras (3 ptos cada): Cada Membro extra também permite fazer um ataque adicional por rodada. Este ataque terá FA igual a F+1d ou PdF+1d, independente da Habilidade do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma outra Vantagem ou Manobra. Se não quiser fazer um ataque extra, um personagem também pode usar os Membros extras para bloquear, aumentando sua FD em +1 durante aquela rodada. Os bônus são cumulativos, bloquear com dois Membros extras ao mesmo tempo oferece FD+2. Qualquer personagem com Membros extras sofre os mesmos efeitos de Monstruoso e Modelo Especial, mas sem ganhar pontos.
Memória Expandida (2 ptos): Você tem uma memória infalível podendo lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos. Você também pode usar sua Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma Perícia (uma por vez), pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Personagens que tenham esta Vantagem não precisam fazer testes para aprender novas magias.
Mestre (1 pto): Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que ele esteja morto ou distante, o mestre ainda pode ajudá-lo:
Para personagens capazes de usar magia, esta Vantagem também permite a você começar com três magias extras, além das magias iniciais. Elas são escolhidas pelo Mestre. Um mestre não vai ensinar outras magias até que você se torne mais experiente.
Paralisia (1 pto): Você tem o poder de paralisar temporariamente o alvo. Para usar o poder paralisante, deve gastar 2 PMs ou mais (veja adiante) e fazer um ataque normal. Sua Força de Ataque deve vencer a Força de Defesa do alvo. Se conseguir, esse ataque não provoca

nenhum dano real. Em seguida, a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia. Neste estado sua Habilidade não conta para calcular a FD (apenas Armadura). No entanto, qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia. A duração da paralisia depende de quantos PMs você gastou: dois turnos para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada PM extra.
Parceiro (1-2 ptos): O custo de um Parceiro é 2 pontos para personagens comuns, e 1 ponto para Máquinas.
É um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador! Quando lutam em dupla vocês atacam apenas uma vez por turno, mas podem combinar as Características mais altas de cada um. Seu Parceiro pode ser um NPC ou outro personagem jogador, feito com a mesma quantidade de pontos (e ele também deve pagar dois pontos pela Vantagem Parceiro).
Atenção: lutar com um Parceiro é o único caso em que você pode derrotar um oponente em desvantagem numérica e ainda assim receber Pontos de Experiência.
Patrono (2 ptos): Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode enviar reforços e ajudar você quando mais precisar. Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens.
Perito (1 pto): Você recebe +8 pontos de bônus para distribuir entre suas Especializações. Você não pode conceder um bônus maior que sua própria Habilidade para uma mesma Especialização com estes bônus.
Poder Oculto (1-5 ptos): Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências (a critério do Mestre), pode ter bônus extras em suas Características ou Focus. É como se você tivesse um ou mais pontos guardados em um "reservatório secreto" para colocar livremente entre suas Características ou Focus. A única restrição é que, mesmo com Poder Oculto acima de 2, você nunca pode colocar um bônus superior a +2 em uma única Característica ou Focus. Você pode manter os pontos onde quiser durante até uma hora. Cada vez que move um ponto, precisa gastar

1 Ponto de Magia. Mover pontos no meio de um combate conta como uma ação e leva uma rodada, mas se quiser você pode mover mais de um ponto ao mesmo tempo.
Pontos de Magia Extra (1 pto): Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PMs equivalentes a R+2. Esta Vantagem não afeta sua Resistência verdadeira, e nem seus PVs, apenas seus PMs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 15 PVs e R3 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a Vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PMs.
Pontos de Vida Extra (1 pto): Com esta Vantagem você pode possuir PVs adicionais. Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Esta Vantagem não afeta sua Resistência verdadeira, e nem seus PMs, apenas seus PVs. Você pode comprar a Vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PVs.
Possessão (2 ptos): Você pode possuir o corpo de qualquer outro ser inteligente. Para isso a vitima deve estar desacordada seja dormindo, seja inconsciente após uma batalha.
Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai possuir o corpo da vítima durante um número de horas igual à Resistência da vítima, ou até perder os sentidos (ficar com 0 PVs). Enquanto está usando aquele corpo você possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens físicas conhecimentos ou valores morais, como Código de Honra ou Perícias, não são afetados; você ainda possui os seus, não os da vítima. Este poder é considerado mágico.
Reflexão (2 ptos): Permite não apenas bloquear um ataque feito com Poder de Fogo, mas também devolvê-lo ao atacante.
Quando recebe um ataque baseado em PdF, você pode gastar 4 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa. Caso sua FD final seja igual ou maior que a FA do atacante, você não apenas consegue evitar todo o dano, mas também devolve o ataque para o atacante, com a mesma FA original. A Reflexão é considerada uma Esquiva, ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade.
Regeneração (3 ptos): Portador de um poderoso fator de cura, seu corpo pode curar-se de ferimentos muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso você seja reduzido a 0

PVs, faça seu Teste de Morte o efeito de sua Regeneração depende do resultado:
1) Muito Fraco: você ainda recupera 1 PV por rodada normalmente. No próximo turno, se não receber novos ataques (veja em Castigo Continuo), terá recuperado 1 PV e poderá voltar a agir.
2) Inconsciente: você recupera 1 PV e retorna à consciência em um minuto, ou 10 rodadas, ou imediatamente com um teste de Medicina +2.
3) Ferido: você recupera 1 PV e retorna à consciência em uma hora, ou em um minuto com um teste de Medicina.
4) Gravemente Ferido: você recupera 1 PV em 1d horas.
5) Quase Morto: você recupera 1 PV em 8 horas. 6) Morto: você retorna da morte em alguns dias, semanas ou meses, como se fosse um Imortal.
Você não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha "morrido".
Resistência à Magia (1 pto): Sempre que uma magia exige um teste de Resistência para ignorar seu efeito (como Cegueira, Paralisia, Silêncio e outras), você recebe um bônus de +3 nesse teste. Contudo, mesmo que com isso sua Resistência chegue a 6 ou mais, um resultado 6 no teste será sempre uma falha. Magias de cura ainda funcionam de forma normal com você.
Riqueza (3 ptos): É como Patrono, mas melhor, porque você não precisa seguir ordens de ninguém. Contudo, Riqueza nunca pode ser usada para comprar nada que represente uma Vantagem, ou para livrar-se de uma Desvantagem.
Super Escudo (1 ptos): Gastando 2 pts de magia o personagem ganha um bônus na Armadura de +2 até o fim de uma cena, em situações de combate o efeito dura 1 turno.
Super Força (1 ptos): Gastando 2 pts de magia o personagem ganha uma Força extra de +2 até o final da cena, em situações de combate o efeito dura 1 turno.
Sentidos Especiais (1-2 ptos): Ao custo de 1 ponto você pode escolher, na lista abaixo, três Sentidos Especiais. Por 2 pontos você pode possuir 3 deles.
<u>Audição Aguçada:</u> Você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.
<u>Audição Seletiva</u>: Você pode selecionar um foco de som para captar,

pode ser desde uma conversa em particular entre uma multidão ou até cancelar sua audição por completo. Este sentido sozinho não concede Audição Aguçada.
Detecção de Poder: Esta vantagem permite que o personagem se concentre para tentar perceber a presença de alguém, ou qualquer coisa que possua Reitasu (PMs). Em termos de jogo o jogador deve dizer ao mestre que irá tentar detectar algum poder, então, o mestre deve fazer uma jogada de dado em segredo (no caso um teste de Habilidade), em caso de sucesso o personagem sente a presença de qualquer ser que possua alguma quantia de PMs (Seres Vivos, Hollows, Seres Espirituais). Caso o personagem a ser detectado, tenha muito chakra seu ki será localizado mais facilmente, use sempre está formula: a cada 10 PMs +1 no teste de Habilidade. Em caso de falhas (ou se realmente não tiver ninguém por ali) diga ao jogador que ele não localizou nada. Essas procuras na verdade são feitas através de laços espirituais que mostram o caminho da reitasu, lembrando que a reitasu normal é um laço branco, o de um shinigami é um laço vermelho.
Faro Aguçado: Você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.
Infravisão: Você pode ver o calor das coisas. e também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto.
Lutar as Cegas : Pode realizar normalmente combates corpo a corpo mesmo sem enxergar seus adversários.
Você também nunca pode ser surpreendido tendo sempre direito a testes normais de Esquiva e Iniciativa.
Radar: Você ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.
Tato Aguçado : Você pode perceber variações mínimas de temperatura, pressão, vibrações e movimento nas proximidades, mas não do outro lado da parede.
Ver o Invisível: Você pode ver coisas invisíveis. A Vantagem e a magia Invisibilidade são inúteis contra você.
Visão Aguçada: Você é equipado com visão microscópica (coisas minúsculas) e telescópica (a grandes distâncias).
Visão de 360° : Você pode enxergar em todas as direções e ainda

combinar esta habilidade com outros Sentidos Especiais ligados à visão.
Visão de Raios-X: Você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo, ou outros materiais muito densos ou mágicos.
Visão Ultra-Violeta: Como os raios ultravioletas não são absorvidos pela água ou umidade do ar da mesma maneira que os raios luminosos, a Visão Ultra-Violeta permite que o personagem enxergue perfeitamente mesmo dentro de nevoeiros, fumaça, ou debaixo d'água.
Sensibilidade Espiritual (1 pto): Você é capaz de ver, ouvir, falar e interagir com espíritos. Você pode ter contato com eles, eles podem ter contato com você, sendo, um ser de maior reitasu (energia espiritual), você será preferido por hollows. Para se jogar uma capanha de Bleach adequadamente, esta vantagem é praticamente obrigatória. Com esta vantagem você pode construir um personagem, não shinigami e nem Quincy, normalmente usando as vantagens para representar seus poderes espirituais. Recomenda-se que todos os jogadores comecem com essa vantagem.
Separação (2 ptos): Em situações de combate você pode gastar PMs e invocar vários "clones", cópias exatas de si mesmo. Essas cópias compartilham todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens. Para cada cópia criada, você deve gastar 4 PMs. Cada cópia (mas não você) sofre um redutor não cumulativo de 1 em suas Características. O número máximo de cópias que um personagem pode ter é sempre igual à sua Resistência. As cópias terão a mesma quantidade de PVs e PMs que você tem no momento. Note que esse cálculo é feito DEPOIS que você gastou PMs para criar as cópias.
Superpoder (igual o custo em focus): Com ela você pode escolher uma magia e usá-la como se fosse uma habilidade natural. Você não precisa possuir Focus para usá-los basta pagar pelo custo em pontos. O custo depende do Focus e outras exigências da magia escolhida. Para cada ponto de Focus exigido, o Superpoder custa um ponto de personagem. Para magias que tenham qualquer exigência acrescente 1 ponto extra ao custo total para cada exigência. Um Superpoder consome metade dos Pontos de Magia (arredondando para cima) normalmente gastos com a magia

correspondente. Você tem a escolha de usar os níveis inferiores da mesma magia sempre que quiser. Superpoderes Impossíveis: note que algumas magias não servem para virar Superpoderes (ou seriam quase inúteis).
Shunpo (1 pto): Você pode desaparecer de onde estava e reaparecer onde quiser. Você pode levar outras pessoas (apenas aquilo que você pode carregar e custa 1 PM a mais). A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Shunpo concede um bônus de + 2 em testes de Esquiva (não cumulativos com Aceleração). Custa 1 PM.
Tiro Carregável (2 ptos): Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso que o normal. Usar esse tiro exige que você gaste 2 PMs e também um turno inteiro se concentrando. No turno seguinte, faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado.
Tiro Contínuo (0 pto): Sua rajada de energia pode ser disparada continuamente durante 1d + 3 turnos com um alcance igual à sua Habilidade em metros. Você faz as mesmas jogadas de dano e ataque, mas agora tem o diferencial de poder manter seus adversários à distância, causar um efeito de sinalização entre outras manobras.
Tiro Múltiplo (2 ptos): Você pode fazer mais ataques com PdF em uma única rodada. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 2 PMs.
O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.
Toque de Energia (1 pto): Você pode transmitir pela própria pele uma poderosa carga de energia, capaz de gerar uma Força de Ataque igual à sua Armadura +1d a custo 4 PMs por utilização.
A carga atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corporal, mesmo que não estejam tocando diretamente o personagem.
Torcida (1 pto): Você tem fãs, e eles inspiram suas lutas! Um grupo de admiradores acompanha você, e torce por seu sucesso. Durante uma luta, quando uma torcida está vibrando por você e vaiando o oponente, você ganha H+1 e impõe H-1 ao oponente.
Transfigurar (2-3 ptos): O personagem pode se transformar em qualquer pessoa que já tenha visto. A transformação gasta 1PMs,

role 1d6 e consulte a tabela:
1-2 A transformação é perfeita
3-4 Fica parecido, mas não muito convicente [testes de disfarces podem ser necessários com bônus de +2]
5-6 Engana de longe, ou coberto por mantos [confere +1 de bonus num teste de disfarce]
por 3 pontos o poder dispensa o teste, além de permitir se transformar em animais.
Assombrado (-2 ptos): Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicado a atormentar você. Sempre que você entra em combate, o Mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombrá-lo, e você vai sofrer um redutor de 1 em TODAS as suas Características até que ele vá embora.
Cegueira (-3 ptos): O personagem não enxerga. Por algum motivo ele perdeu a visão ou nasceu cego. Isso causa um redutor de -3 em qualquer ação fora de combate que exija o uso da visão. [testes de H]. Em combate corpo-a-corpo sofre um redutor de -1 em H e -2 em ataques a distância. Você recebe Audição aguçada se estiver cego por mais de 6 meses.
Código de Honra (-1 pto) : Você segue um código rígido que o impede totalmente de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa. Você pode Ter todos os códigos como uma desvantagem de 4 pontos.
Código de Asimov (-1 pto): 1a. Lei de Asimov: jamais causar mal a um ser humano (APENAS seres humanos!) ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal. 2a. Lei de Asimov: SEMPRE obedecer ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.
Código de Área (-1 pto): Nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/ selvagens (escolha uma das duas).
Código do Caçador (-1 pto): Nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja à vista.
Código dos Cavalheiros (-1 pto): Nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um

pedido de ajuda de uma mulher.
Código de Combate (-1 pto): Nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica.
Código do Criador / Bushidô (-1 pto): Mente programada para nunca atacar, conspirar, contrariar, falhar ou mentir contra seu mestre, criador ou contratante. Caso negue suas obrigações por omissão deverá aceitar as punições.
Código da Derrota (-1 pto): Nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 PVs (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você DEVE tirar a própria vida.
Código da Ecologia (-1 pto): Nunca matar qualquer animal ou planta, nem permitir por omissão que alguém o faça. Você só pode dormir bem em áreas selvagens; em cidades e áreas construídas leva o dobro do tempo para recuperar PVs e PMs.
Código do Guardião (-1 pto): Semelhante a Protegido Indefeso, mas aplicado a um objeto ou localidade.
Código do Pacifismo (-1 pto): Pacifistas podem lutar com as próprias mãos (não usam armas), apenas em auto-defesa, também são incapazes de matar, utilizar Poderes ou magias que causem dano aos adversários, se opõem a qualquer forma de tortura física ou psicológica e terrorismo, considerando todas as vidas sagradas.
Código dos Piratas (-1 pto): Nunca trapacear na divisão dos tesouros, nunca ferir crianças e mulheres, nunca trair e revelar os segredos do bando.
Jamais descumprir um contrato com seu empregador.
Código da Retribuição (-1 pto): Você sempre retribui o que fazem por você: se alguém salva sua vida você deve salvar ou servir a esse alguém se alguém tenta te matar você deverá matar esse alguém.
Código do Sacerdote (-1 pto): Seus poderes são vinculados a um Código de leis, normalmente dogmas, obrigações e restrições.
Se algum tabu do código for desobedecido aos olhos de seus superiores, dos deuses, etc, seus Poderes e algumas Vantagens são cancelados até completar uma missão de redenção ou penitência.
Código dos Heróis (-1 pto): Sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

Código da Honestidade (-1 pto): Nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer as leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.
Dependência (-2 ptos): Você depende de alguma coisa rara, proibida ou desumana para continuar existindo. Essa Dependência pode ser agradável ou não, mas você DEVE satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer, vai sofrer um redutor cumulativos de 1 em Resistência por dia. Caso sua Resistência chegue a 0, você terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não alimentar sua Dependência, morrerá. Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retoma imediatamente ao normal. Esta Desvantagem é mais apropriada para vilões NPCs, não personagens jogadores.
Devoção (-2 ptos): Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão.
Sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, você sofre um redutor de 1 em TODAS as suas Características.
Fetiche (-1 ptos): Você não pode fazer mágica sem um objeto especial que usa para canalizar seu poder. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você não vai poder usar mágica até recuperá-lo ou conseguir outro igual. Sempre que você sofre dano superior a 1 ponto, faça um teste de Habilidade: uma falha quer dizer que você deixa cair seu objeto mágico, e vai gastar um turno para recuperá-lo. O fetiche não é um objeto raro: se perdê-lo você pode encontrar, comprar ou até improvisar outro facilmente. No caso de um fetiche quebrado ou você sofre um redutor temporário de -1 em todos os seus Focus.

Fraqueza (-2 ou -3 ptos): Exposto a uma determinada substância ou ambiente você perde metade dos pontos em todas as Características (1 por turno) e 1 PV por rodada. A condição pode ser:
Comum (-3 ptos) : Algo que acontece 50% das vezes.
Ex: Sol, Noite, Florestas, Cidades, água, música, etc.
Incomum (-2 ptos) : Algo que acontece 25% das vezes
Ex: um alimento, perfume, metal, vegetal, terra de locais sagrados, etc
Fúria (-1 ptos): Sempre que você sofre qualquer dano ou fica

irritado por qualquer motivo, deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Durante a fúria você luta melhor (Habilidade +1 e FA final +1) e não sente medo, mas também não pensa claramente: jamais pode se esquivar usar magia, ou qualquer Vantagem que use PMs ou conceda benefícios em combate. A fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir. Ao termino da luta você fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor de -1 em todas as suas Características durante uma hora. Se entrar em Fúria outra vez nesse tempo, os redutores são cumulativos.
Inculto (-1 ptos): Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas são pouco espertos. Um personagem com esta Desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas. Mas se você tem um Mestre, Patrono, Parceiro, Aliado, Protegido Indefeso ou outro personagem representado por uma Vantagem ou Desvantagem, ele será capaz de entender você.
Inimigo (-1 ou -2 ptos): É o contrário de Aliado. Você tem um inimigo que está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer. Um Inimigo mediano, de poder similar ao seu, é uma Desvantagem de -1 ponto. O inimigo desse tipo mais clássico é o "gêmeo maligno”, uma copia exata do seu personagem. Por –2 pontos você pode ter um inimigo muito mais poderoso que você (feito com muitos mais pontos!).
Insano (0 a –3 ptos): Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de Resistência –3 (ou apenas um teste normal, caso isso apareça na descrição de cada insanidade), mas o Mestre só deve autorizar estes testes em situações extremas. Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma estranha e suspeita.
<u>Insano Cleptomaníaco (-1 pto):</u> Você é louco. Ninguém acredita ou confia em você - apenas seu Aliado, Mestre ou Patrono, se você tem algum.
Insano Compulsivo (-1 ptos): Existe alguma coisa que você precisa

fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem fazer essa coisa, deve fazer um teste de R por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão.

Insano Covardia (-2 ptos) Nunca entra em situações de combate. Diante do perigo fica visivelmente apavorado e executa apenas manobras de combate à distância, fuga, esquiva e defesa. Se o combate corpo a corpo for inevitável faça um teste de Resistência, em caso de falha você desmaia ou fica paralisado durante 1d + 3 turnos.

Insano Demente (-1 ptos): Sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas.

Insano Depressivo (-2 ptos): Você pode perder subitamente a motivação de viver, o que costuma ser perigoso quando acontece em combate! Em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado

Insano Dupla Personalidade (0 ptos): Você tem um outro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras Características, Vantagens, Desvantagens, Perícias, Focus e magias conhecidas. Sim, esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada porque sua própria aparência e poderes também mudam! A cada hora, ou em qualquer situação de perigo, o Mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para sua outra personalidade. Uma personalidade não se lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!

Insano Distraído (0 ptos) : Você tem grande dificuldade para se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado.
Você sofre um redutor extra de -1 (cumulativos com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.

Insano Fantasia (-1 ptos): Você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.

Insano Fobia (-1 a -3 ptos): Você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa, deve fazer um teste de R. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira, em velocidade . O valor da Fobia depende daquilo que você teme:

-1 ponto para uma coisa incomum (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas)
-2 pontos para uma coisa comum (escuridão, lugares fechados, animais)
-3 pontos para algo muito comum (pessoas, veículos, lugares abertos, barulhos altos, vento, música)
Insano Furioso (-1 ptos): Exatamente igual à Fúria. Todos os outros efeitos são idênticos à Desvantagem.
Insano Ganancioso (-1 pto): Não divide seus pertences nem aceita nada emprestado. Nunca está satisfeito com o que possui, sofre de inveja e cobiça.
Nunca faz um favor de graça. Nunca recusa chances de ganhar dinheiro, à primeira vista, vantajosas.
Insano Histérico (-2 ptos): Você pode começar a rir ou chorar sem controle e sem motivo. Como acontece com Depressão, em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado.
Insano Homicida (-2 ptos): Precisa matar um ser humano (ou semi humano) a cada 1d dias. Se não cometer um assassinato quando o prazo se esgotar, deve fazer um teste de Resistência por hora; uma falha significa que vai tentar atacar e matar a primeira pessoa que encontrar.
Insano Luxuria (-1 pto): Você tem um comportamento lascivo inconveniente e recebe -2 para resistir à sedução, além de normalmente sofre os efeitos da Desvantagem Insano: Distraído quando há um rostinho bonito por perto.
Insano Megalomaníaco (-1 ptos): Você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo e ninguém jamais conseguirá detê-lo!
Insano Mentiroso (-1 ptos): Você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Com um teste de Resistência você pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos.
Insano Obsessivo (-2 ptos): Exatamente igual à Devoção; você é obcecado em realizar um grande objetivo, e sofre redutor de -1 em todas as suas Características quando faz qualquer coisa que não esteja diretamente ligada a ele.
Insano Paranóico (-1 ptos): Você não confia em NINGUÉM nem mesmo em seus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda

(nem mesmo aquela magia ou poção de cura). Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja em uma estalagem ou outro lugar confortável, você recupera PVs e PMs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera um valor igual à sua Resistência).
Insano Sonâmbulo (0 ptos): Cada vez que dormir, role um dado: um resultado 4, 5 ou 6 indica que você começa a andar enquanto dorme. Você não pode lutar, mas acorda se sofrer qualquer dano.
Insano Suicida (0 ptos) : Você não dá valor à própria vida. Você PODE ser suicida e Imortal (o problema é que não vai ganhar muitos Pontos de Experiência)
Insano Vaidade (-1 pto): É fanático por si próprio ou alguma capacidade especifica. Fica irritado quando sua superioridade é questionada sofrendo, às vezes, os efeitos da Desvantagem Fúria.
Má Fama (-1 ptos): Você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas de uma forma que não gostaria, por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, seja de forma merecida ou não.
Modelo Especial (-1 ptos): Por algum motivo, seu corpo é diferente de um corpo humano normal. Por esse motivo, você não pode usar máquinas e veículos projetados para humanos apenas aqueles que tenham sido construídos especialmente para você. O inverso também é válido: máquinas feitas para você não servem para outros personagens.
Monstruoso (-1 ptos): Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas ficarão assustadas ou furiosas.
Mudo (-2 ptos): O personagem não fala. Isso dificulta a comunicação com seus companheiros. Raramente eles entenderão seus sinais. Geralmente um patrono, aliado ou mestre te entenderá perfeitamente. Magos não podem adotar esta desvantagem. a menos que tenham a vantagem Magia Silenciosa.
Munição Limitada (-1 ptos): Normalmente um personagem com Poder de Fogo tem munição ilimitada, mas não neste caso. Com esta Desvantagem sua arma tem um número de tiros limitado, igual a cinco vezes seu Poder de Fogo.
Esta é toda a munição que você consegue carregar consigo: quando esgotada, você precisa comprar ou fabricar mais.
Ponto Fraco (-1 ptos): Você ou sua técnica de luta têm algum tipo

de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de H+1 quando luta com você. Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá e terá um bônus de H+1 quando lutar com ele. Se você tem Boa/Má Fama, então seu Ponto Fraco será conhecido por praticamente TODOS!

Protegido Indefeso (-1 pto): Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido; você sofre um redutor de H-1. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade PERMANENTEMENTE.

Restrição de Magia (-1 a -3 ptos): Alguém com esta Desvantagem não pode usar magia em certas condições. Pode ser uma condição incomum (-1 ptos), comum (-2 ptos), ou muito comum (-3 ptos). Para ter esta Desvantagem, um personagem deve ter pelo menos 3 pontos em Focus.

Restrição de Superpoder (-1 a -3 ptos): Esta Desvantagem deve ser ligada a um Superpoder, da mesma forma que um Fetiche. Pode ser uma condição incomum (-1 ptos), comum (-2 ptos) ou muito comum (-3 ptos). A Restrição deve ser ligada a um Superpoder. Você não pode adotar uma Restrição semelhante a uma limitação natural da magia. Uma Restrição ligada a um Superpoder não conta em seu limite máximo de Desvantagens. Ele também não afeta outros Superpoderes ou magias que você tenha.

Sem Iniciativa (-1 pto): Você nunca ganha a iniciativa em um combate podendo apenas Esquivar até receber o primeiro golpe.

Surdo (-3 ptos): O personagem não ouve. As chances dele se tornar um alvo indefeso são 50% maiores, além de não ouvir os ruídos ao redor seus companheiros freqüentemente não conseguem alertá-lo. O mestre deve rolar 1d2 [role 1d6, impares representam 1, pares representam 2] sempre que houver um encontro não visual com montros; definindo a situação de indefeso.

Trapalhão (-1 pto): Você é desastrado e aziago. Faz tudo parecer mais complicado, não consegue dar uma informação direito, além de não conseguir interpretar mapas/manuais/pistas sozinho.

Vulnerabilidade (-1 a -3 ptos): Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua

Armadura é reduzida à metade (arredonde para baixo)
para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda a sua proteção e frita seus PVs! O custo desta Desvantagem depende daquilo a que você é vulnerável:
Qualquer ataque com Poder de Fogo (-3 ptos)
Qualquer ataque com Força (-2 ptos)
Magia e Armas Mágicas (-2 ptos)
Corte; Perfuração; Contusão; Explosão; Calor/Fogo

MAGIAS

As técnicas em Bleach têm o propósito de complementar as batalhas diversificando a maneira com que um lutador possa vir a atacar, se defender, ou utilizar de qualquer método para favorecê-lo em uma batalha. Estas técnicas não estão resitritas apenas a uma raça, elas existem para todos os tipos de lutadores. Abaixo iremos explicar apenas as técnicas Shinigami e Quincy, já que as demais não tem uma forma definida. Variam de pessoa para pessoa.

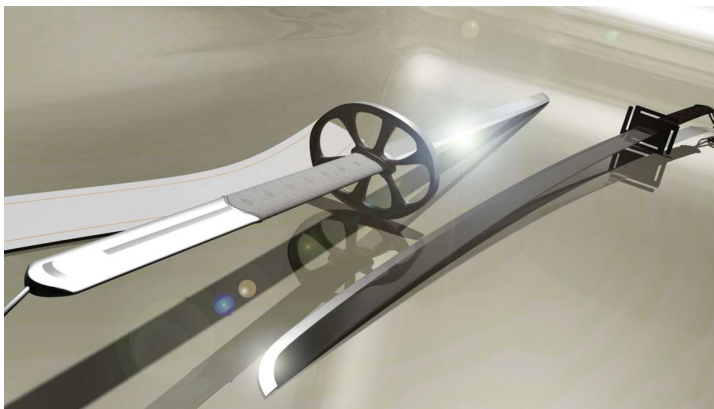
- **Shinigami:**
  - **Kidou (Artes das Trevas):** São técnicas utiliadas tanto para efeitos de ataque quanto de defesa/restrição. O aprendizado destas técnicas se dá únicamente na Academia Shinigami. Shinigami que adentraram as 13 Divisões sem antes passar pela Academia, de fato são incapazes de utilizar Kidou, podemos citar como exemplo Kurosaki ichigo e Zaraki Kenpachi. Para a utilização dos Kidou é necessário um **Ritual de Invocação,** que é diretamente ligado à eficácia de um ataque. A utilização de um Kidou sem o seu Ritual de Invocação pode vir a deixar o ataque mais fraco. As Artes das Trevas são divididas de duas formas:
    - **Hadou**: Recursos de luta utilizados para atacar o oponente, variam de um número de 1 à 99, a cada número, o Hadou se torna mais poderoso e também mais difícil de se dominar.
    - **Bakudou**: São recursos auxiliares em uma luta. Técnicas utilizadas para defesa, restrição e outras funções referentes aos Shinigami. E assim como

no Hadou, se tornam mais poderosos e complexos a cada número que se passa.

- **Zanjutsu:** Habilidade de um Shinigami para manejar uma espada.
- **Houhou:** Habilidade de movimento de um Shinigami. É através do Houhou que o Shunpo é desenvolvido.

Hakuda: A habilidade de um Shinigami em lutar com as mãos, ou seja, sem manejar qualquer arma. É o combate corpo-a-corpo.

Em termos de jogo funciona como magia normal.

Zampakutous

As Zanpakutous (ou Zanpakutohs) são as espadas usadas pelo Shinigamis capaz de cortar corpos espirituais. Usadas para lutar contra hollows, purifica-los e são usados também geralmente nos enterros das almas dos espíritos atuais. Cada Shinigami tem uma única Zanpakutou que é reflexo do seu próprio poder.

Todas as Zanpakutous tem um nome. Seria possível ser dito que cada Zanpakutou é uma organização com vida e possuiria a personalidade que de alguma forma existe no mundo interno de seu portador.

Os únicos que devem ser capazes de ter este tipo de Zanpakutou são aqueles que estão dentro das 13 divisões, ou outros Shinigamis ou aqueles "seres especiais" que estão usando Zanpakutous sem nenhuma formação, capazes apenas de ataques superficiais e os Arankakus (Hollow possuidor dos poderes de um Shinigami), as habilidades de um Zanpakutou podem ser classificadas em dois níveis: Shikai, forma liberada inicialmente, liberações do zanpakutou da sua forma original, para obtê-lo o portador que deve poder comunicar e se sincronizar com seu Zanpakutou. Bankai, liberação proibida, para obter a liberação proibida, o portador deve poder invocar a forma original da zanpakutou tendo que superá-la e pô-la sob seu controle.

Geralmente são necessários pelo menos 10 anos de treinamento para que domine esta técnica. Os shinigamis das 13 divisões mostram sua zampakutous em sua forma original, ou seja, com seu poder selado assim a espada fika em uma forma normal e atual.
Complementando: é proibido usar a zampakutou em vários pontos da sereitei, portanto a exceções em tempos de guerra.

Ashisogi Jizou (Jizou Assassina-de-Feras):

Shikai:Em sua forma real, crescem três lâminas da lâmina principal. Flui nessas lâminas um líquido que, ao perfurar o corpo da vítima, faz com que aquela área se torne completamente imóvel em questão de segundos. Como se não bastasse, a paralisia se espalha pelo corpo de quem foi atingido, e em pouco tempo a pessoa fica completamente imóvel, sem chance alguma de se mover. Em regras de jogo Ela funciona como se tivesse paralisia, com a diferença que não precisa utilizar um ataque a parte e que não causa dano. A cada ataque que ultrapasse a FD do adversário, este deve fazer um teste de R, se falhar, ficará paralisado. A cada ataque bem sucedido tem-se um redutor cumulativo de -1 na resistência. Outra peculiaridade da Ashisogi Jizou é que ela pode fazer Mayuri se tornar líquido quando o mesmo se atinge com a Zanpakutou, tornando-se invulnerável a F e PdF (Exceto magia e armas mágicas).

Konjiki Ashisogi Jizou (Assassina-de-Feras Dourada):

Bankai: Uma criatura bizarra, como uma mistura de uma lagarta gigante, imensa, com cabeça de bebê e lâminas no estômago. Esse é o Bankai de Mayuri, cujo perigo é tão grande quanto a sua bizarrice. Além de poder esmagar o oponente com seu gigantesco tamanho (F15,H3,R4,A4,PdF0,24PVs), ela tem a habilidade de criar uma névoa de veneno; Mas não um simples veneno: É criado a partir do próprio sangue do Capitão Mayuri, altamente letal. Qualquer um (exceto Mayuri, é claro) que respirar a menor quantia que seja dessa névoa, não escapa da morte(Teste de R-4, falha resulta em morte automática).

Benihime (Princesa Escarlate):

Shikai: Após ser liberada de sua forma camuflada (uma bengala), a Benihime apresenta características comuns de uma espada, exceto pelo seu cabo, com um pequeno desvio formando quase um "L" em seu

final. Até agora nos são apresentadas duas habilidades dessa Zanpakutou: Uma é a criação de um escudo muito poderoso, como se fosse um muro criado instantaneamente na frente dele. Outra habilidade é lançar grandes e poderosas cargas de energia espiritual, com alto poder de explosão. Benihime fornece (Proteção Mágica, 4 Luz,Restrição:apenas em uma direção) também possui Ataque Especial (PdF).

DelToro (Do Touro):

Shikai: Conforme o nome indica, ao liberar sua Zanpakutou, Il Forte ganha uma forma mista de humano e touro (Del Toro, em espanhol e italiano, significa Do Touro). Seu tamanho aumenta drasticamente, forçando-o a mover-se apoiado também nos braços quando está em terra. Além da imensa força física advinda dessa alteração, ganha também um par de chifres longos com grande capacidade de perfuração. Seu tamanho exagerado certamente lhe imune de resistência contra golpes baseados em pequenos danos como os de Senbonzakura e Haineko. Nesta forma o usuário ganha F+2, A+3.

Fujikujaku (Pavão Wisteria):

Shikai: A forma real da Fujikujaku é também uma das não-comuns. Ela possui quatro lâminas em forma de foice, todas elas presas na base, tendo assim certo movimento. Sua habilidade especial é sugar o poder do adversário e repassá-lo para Yumichika, fazendo com que ele ganhe mais vitalidade e disposição. Ao ativar sua Zampakutou o Shinigami é capaz de atingir os PVs do inimigo e absorver metade do dano causado (arredondando para cima). Lembrando que não é um "ataque simples" com o dano baseado por corte, sendo considerado "corte/mágico".

Gegetsuburi (Cabeça de Cinco Formas):

Shikai: Essa é outro Shikai que não vemos quase nada. Aparentemente, Marechiyo transforma sua Zanpakutou em uma maça gigante, mas Ichigo simplesmente a estraçalha antes que possamos ver direito.

Gonryoumaru (Espírito Solene):
Shikai: Assim como a Gegetsuburi, não temos muito tempo de ver a verdadeira forma dessa Zanpakutou. Ao que parece, é uma espada que foge um pouco do estilo "katana", parecendo-se mais com um sabre. A única diferença realmente visíviel é o aumento da guarda da espada. Provavelmente teria alguma habilidade especial, mas Ichigo acaba com ele antes possamos ver mais alguma coisa. Não há dados suficientes para fazer a adaptação.

Haineko (Gato Cinza):
Shikai: A habilidade da Haineko é do mesmo estilo da Senbonzakura. Acaba sendo uma Shikai-habilidade direta, porque assim que Rangiku diz "Unare!', a lâmina se desfaz, criando uma nuvem cinzas. Sua capacidade de se desfazer é muito versátil para a Shinigami. A utilização da Haineko em uma luta só foi vista nos fillers do anime, onde a nuvem dá danos de corte. No jogo Heat the Soul 3, para PSP, a nuvem se transforma em um pequeno gato, que também ataca o adversário. No mangá são mostradas apenas cenas antes e pós-luta. Em regras Matsumoto ganha membros elásticos 25m.

Hisagomaru (Próximo Movimento):
Shikai: Hisagomaru é uma arma completamente incapaz de produzir qualquer dano a princípio (afinal, tem a forma de um bisturi), como se espera de um Shinigami alistado na quarta das treze divisões. Ao contrário, a espada é capaz de absorver danos, curando o corpo "atacado". À medida que os danos são absorvidos pela espada, sua lâmina vai gradualmente se tingindo de rubro. Quando toda a lâmina adquirir coloração vermelha, refere-se à zanpakutou como Hisagomaru Vermelha (Akeiro Hisagomaru) e é capaz de liberar todo o dano em seu interior condensado em um único disparo (não é necessário aguardar até que toda ela esteja repleta, podendo o disparo ser efetivado antes com o que já tiver disponível em seu interior). Em regra, a espada pode absorver Rx3 Pontos de dano, sendo 1 ponto por turno. Apesar do golpe ser capaz de encerrar lutas com adversários muito mais fortes que Hanatarou (F/PdF+H+dano armazenado), após seu disparo a arma volta ao seu estado normal.

Hoozukimaru (Gênio da Lâmpada):

Shikai: Uma vez liberada, a Hoozukimaru se transforma em uma grande lança, com uma pequena parte da espada como ponta e alguns adornos nela. Na primeira vista parece simplesmente uma lança, mas ela pode se dividir em três pedaços (ligados) quando Ikkaku quiser utilidade surpresa essa que quase acabou com Ichigo. Uma curiosidade é que na ponta do cabo de Hoozukimaru, Ikkaku esconde um medicamento que faz com que os sangramentos parem, muito útil em uma batalha.

Ryuumon Hoozukimaru (Crista de Dragão do Gênio da Lâmpada):

Bankai: A "simples" lança se transforma em uma gigantesca arma, com diversas lâminas igualmente gigantescas. Ela possui um dragão cravado em sua lâmina principal, e, segundo Ikkaku, quando esse dragão se preenche de escarlate, a Ryuumon Houzukimaru liberta seu verdadeiro poder aumentando seu ataque. Essa Bankai possue tanto poder que ela mesma não suporta o impacto dos ataques se auto-destruindo. Oferece F+5 e Aumento de dano Focus 3 em Terra, quando a espada causa uma quantidade de dano igual aos Pvs do Shinigami ela é estilhaçada.

Houzan (Avalanche):

Shikai: Pouco se sabe a respeito da zanpakutou de Tatsufusa uma vez que ele foi rapidamente derrotado por Yasutora e sua Shikai só foi apresentada no jogo Bleach Advance: Kurenai ni Somaru Soul Society. . Sua forma liberada parece uma pequena espada de gume-duplo. Sua lâmina é bem mais larga que o normalmente visto em uma espada e, ao que parece mais pesada. As habilidades dessa arma são desconhecidas, mas Tatsufusa gosta de utiliza movendo-a rapidamente em todas as direções. Apesar de parecer um movimento rústico de quem não sabe manejar a espada, essa técnica nunca havia sido derrotada até a luta de Tatsufusa contra Yasutora. Não há dados suficientes para fazer a adaptação.

Hyourinmaru (Anel de Gelo):

Shikai: A Hyourinmaru não muda muito após ser liberada. A única coisa que muda na espada em si é que de seu cabo cresce uma corrente com uma lua crescente na ponta, que ajuda tanto para defesa tanto como para ataque. A principal habilidade da mais poderosa Zanpakutou dentre as elementais de gelo e água é criar um enorme dragão de água(membros elásticos, 15m), que pode ser direcionado em velocidade gritante à qualquer lugar que Toushirou quiser(Os ataques são feitos como se estivessem sob efeito de arma especial e ataque especial teleguiado, mas com força ao invés de PdF) . Vale citar que a Hyourinmaru tem o poder de mudar o clima a seu favor, cobrindo até mesmo o céu mais claro com nuvens negras, como se uma tempestade estivesse prestes a acontecer. Hyourinmaru tem o poder de se regenerar infinitamente enquanto houver água na atmosfera.

Daiguren Hyourinmaru (Anel de Gelo do Grande Inferno Congelado):

Bankai: Ao fazer a liberação, Hitsugaya ganha a aparência de um dragão: São formadas asas de gelo em suas costas, e seus pés e mãos são cobertos por espécies de garras. A cabeça do Dragão fica no braço direito. Três flores de lótus de gelo ficam flutuando atrás de Hitsugaya, cada uma com quatro pétalas. Além de ganhar mais poder, Hitsugaya pode voar e se defender com suas asas e cauda. Toushirou recebe, além dos poderes normais da Shikai, Levitação, A+3 e Membro extra (Cauda).

-**Ryuusenka (Forma de Granizo do Dragão):** Hitsugaya concentra seu poder em um só golpe, atravessando o adversário em grande velocidade. O oponente é imediatamente congelado, e após alguns segundos explode em centenas de pedacinhos de gelo. Ataque Especial (F)

-Sennen Hyourou (Prisão Glacial Milenar): Aparentemente, essa técnica requer um pouco mais de tempo para ser preparada. Utilizando seu domínio sobre o gelo e água, Hitsugaya cria vários e enormes pilares de gelo, que atravessam o oponente por todas as direções, fazendo com que o mesmo fique imobilizado nessa letal prisão de gelo. (Paralisia)

Itegumo (Nuvem Congelada):

Shikai: Duas lâminas a 45° da lâmina principal saem da base assim que Isane diz "Hashire!". Se existe alguma habilidade especial ou coisa do tipo, não foi possível saber. Não há dados suficientes para fazer a adaptação.

Katen Kyoukotsu (Céu Florido, Osso Lunático):

Shikai: Ao recitar as frases de ativação, o Capitão Shunsui coloca suas duas Zanpakutous em "forma de arco-e-flecha": uma na vertical e outra na horizontal. Assim que ele as puxa, um forte clarão é feito, dando então nova forma a duas cimitarras aparentemente idênticas, mas muito diferentes da forma "camuflada". Junto com a Zanpakutou do capitão Ukitake Jyuushirou, a Katen Kyoukotsu é uma das duas únicas Zanpakutou duplas. Não são mostradas as habilidades dessas Zanpakutous, porque assim que a luta começa, a cena corta para outra luta e quando volta à luta de Shunsui já acabou. A única referência que temos para os golpes de Shunsui é o jogo "Bleach - Heat the Soul 3" para PSP, onde o Capitão parece ter golpes elementais ligados ao vento, com várias flores. A espada concede Aumento de dano, Focus 3 em Ar e Ataque Múltiplo.

Kyouka Suigetsu (Flor [refletida] no Espelho, Lua [refletida] na Água):

Shikai: A habilidade dessa Zanpakutou é muito curiosa. Qualquer um que a vê cai em completa hipnose controlada por Aizen (Super poder de Ilusão total. A vitima pode fazer um teste de R-3 para resistir ao efeito. Uma vez a vítima estando nessa hipnose, Aizen pode controlar e/ou confundir os sentidos dela de acordo com sua vontade. É por isso que não dá pra afirmar com certeza qual foi a primeira vez em que ele a utilizou, ou mesmo a frase: Tudo o que vimos podia fazer parte da ilusão de Aizen. Vale lembrar que essa hipnose não afeta qualquer um: Pessoas cegas obviamente não caem. Mas ainda assim, as pessoas que já tenham caído nessa hipnose voltam a sofrer os efeitos dela caso a espada seja liberada de novo, mesmo que não a vejam. Super poder de "Ilusão Total".

Minazuki:

Shikai: Outra habilidade muito peculiar. Ao ativar sua verdadeira forma, a espada se transforma em uma grande criatura verde, com forma de arraia. Ela pode voar sob o comando de Unohana, além de engolir pessoas. As pessoas engolidas e que vão para o estômago da Minazuki são curadas de seus ferimentos em velocidade incrível (5PMs por turno). A criatura invocada tem (F5,H1,R20,A20,PdF0,100 PVs e Levitação)

Nejibana (Flor Virada):

Shikai: Infelizmente não é mostrado como é a Shikai do Kaien. Um hollow com habilidades especiais explode sua Zanpakutou antes que ele possa ativar completamente o Shikai. Entretando, nos jogos de Bleach em que Kaien está presente, Nejibana é uma lança "torcida" com ataques baseados no elemento água. A espada concede Aumento de dano, Focus 3 em Água

---

Nijigasumi (Névoa do Arco-Íris) :

Shikai: A habilidade desta zanpakutou ainda é controversa. A priori, tem-se a impressão de ser uma espada que trabalha diretamente com a luz, criando réplicas de Ichinose ou de seus golpes reais, desorientando e causando uma confusão sem precendentes nos sentidos do adversário. Todavia, é interessante observar que ele também pode lançar réplicas idênticas a sua lâmina (constituídas de pura energia luminosa). Pode também ocultar a lâmina de sua espada ou até mesmo se ocultar diante do jogo de luz e sombras que manipula quando evoca a habilidade principal de Nijigasumi. Essa espada oferece Focus 3 em Luz.

Ryuujin Jakka (Lâmina de Chamas Flamejantes):

Shikai: O estilo de camuflagem dela é o mesmo da Benihime: Uma bengala. Só que a do Yama-jii é uma bengala mais "tradicional", que esconde a Zanpakutou mais forte da Soul Society. Quando Yamamoto ordena que ela reduza tudo à cinzas, sua lâmina pega fogo e conseqüentemente tudo em sua volta, criando uma onda de fogo em volta do Capitão. Infelizmente não vemos como ele a utiliza, já que a luta não é mostrada, mas não precisa muito pra deduzir que todo o poder do Genryuusai junto a esse mar de chamas é uma combinação letal. Oferece (Aumento de dano, Focus 5 em Fogo).

Senbonzakura (Mil Pétalas de Cerejeira):

Shikai: Assim que Byakuya diz "Disperse", a lâmina da Senbonzakura se dispersa em milhares de pequenos pedaços, que só são vistos quando a luz reflete neles, formando assim a impressão de serem pétalas de cerejeira (sakura). O Capitão controla sua direção e ataque conforme sua vontade. É uma habilidade extremamente perigosa e muito poderosa: Quando o adversário é atingido, seu corpo é cortado por todas as pétalas, como se fossem milhares de cortes de pequenas lâminas por todo o corpo. Em regras tem-se que o capitão Byakuya ganha membros elásticos 25m, além disso, todos os ataques realizados com Senbozakura funcionam como se estivessem sob efeito de ataque especial, área, mas sem o custo de Pms.

Senbonzakura Kageyoshi (Mil Pétalas de Cerejeira-Cena dos Penhascos):

Bankai: O Bankai de Byakuya possui 3 "estágios". O primeiro consiste em um número infinitamente maior de pequenas lâminas sob seu controle(O inimigo recebe um redutor de H-3 em todas as suas jogadas envolvendo Senbozakura) . Quando Byakuya resolve usar as mãos para manipular essas "pétalas", a velocidade aumenta de maneira incrível(O Capitão recebe H+3 em todas as jogadas envolvendo Senbozakura). Essas pétalas podem ser usadas tanto para ataque como defesa. O segundo estágio é o Senkei (Cenário de um massacre) Senbonzakura Kageyoshi, onde as pétalas da Bankai são condensadas em inúmeras espadas, aumentando ainda mais o dano causado por elas (O Capitão recebe F+3). E por fim, o último estágio, o Shuukei: Hakuteiken (Cena Final - A Lâmina do Imperador Branco), onde Byakuya concentra todas as pétalas em forma de asa atrás dele, para então desferir um único ataque devastador, capaz de cortar qualquer coisa em sua frente (Ataque vorpal, aumento de dano 5 (Luz)) Todos os Bônus são cumulativos.

Shinsou (Lança Divina):

Shikai: A forma "camuflada" da Shinsou é diferente das outras. Em vez de ser uma espada consideravelmente longa, ela é uma "wakizashi", uma pequena espada japonesa. A Shikai vem para compensar o pequeno tamanho de sua forma camuflada. Quando o Capitão Ichimaru diz "Ikorose, Shinsou!" sua lâmina imediatamente aumenta de tamanho, indo em direção ao oponente como um verdadeiro tiro. Além disso, Gin pode manter a Shinsou no tamanho que quiser, tendo em suas mãos uma poderosa espada de longo alcance. Membro elástico.

Sode no Shirayuki (A Branca Neve na Manga):

A Sode no Shirayuki foi apresentada somente após a volta de Rukia, que conseguiu seus poderes Shinigamis de volta. É dito que é a Zanpakutou mais bela de toda a Soul Society, devido à beleza de sua lâmina, cabo e bainha: Todos brancos, como o seu nome. Existe também uma fita branca grudada no fim do cabo. Apesar de ser muito bela, tem também um grande poder ofensivo. Seus ataques (até agora) consistem em "danças", que liberam poderosos ataques congelantes.

- Some no Mai: Tsukishiro (Primeira Dança: Lua Branca): Traçando um círculo com sua espada e fita, um grande círculo de luz é formado embaixo de Rukia e do adversário. Em seguida, um raio congelante é disparado desse círculo, debaixo pra cima, jogando o oponente para o alto e o congelando. Ataque Especial (F, Paralisante) atinge todos num circulo de diâmetro de 5m.

- **Tsugi no Mai: Hakuren (Próxima Dança: Ondulação Branca):** Rukia cria um círculo de luz embaixo dela, de onde começam a subir vários pedaços de gelo. Ao seu comando, ela emite uma onda de frio em direção ao adversário, que o congela imediatamente. Super poder de Inferno de Gelo.

Sougyo no Kotowari (A Verdade de Peixes):

Sougyo no Kotowari é uma das duas únicas Zanpakutous duplas na Soul Society. A segunda Zanpakutou do Capitão Ukitake só aparece quando ele libera a sua Shikai. Da original surge outra espada, idêntica. As duas espadas são ligadas por um cordão com pequenos quadrados nele. Não sabemos sobre as habilidades dessas Zanpakutous, pois a luta em que Jyuushirou faz a liberação não é mostrada. Nos jogos de Bleach para videogame, Ukitake possui ataques de elementais de água e eletricidade combinados. A espada concede Aumento de dano, Focus 3 em Ar e Ataque Múltiplo.

Suzumebachi (Vespa):

Shikai: Assim como sua forma camuflada, a Suzumebachi é pequena, discreta e letal: Uma verdadeira arma de assassinato. Ao deixar a pequena Zanpakutou acima da mão direita e dizer "Jinteki shakusetsu!", a Capitã faz com que sua espada se torne uma espécie de pequena garra, bem pontiaguda, com correntes e adornos que a mantém ligadas ao pulso de Soifon. O grande trunfo dessa pequena Zanpakutou é sua habilidade letal, chamada Nigeki Kessatsu (Morte Certa no Segundo Acerto): Uma vez que ela atinge o

inimigo com a Suzumebachi, a imagem de uma borboleta aparece na vítima. Se a mesma for golpeada pela segunda vez no mesmo lugar, ela morre imediatamente. Vale lembrar que o símbolo não tem "prazo de validade", ou seja, ele só sai do oponente quando Soifon quiser. O nome dessa marca é Houmonka (Pétala de Abelha).

Suzumushi (Inseto Puro):

Shikai: A Suzumushi possui mais de uma habilidade em seu modo Shikai, embora seja no mesmo estilo da Hyourimaru: Sua forma não muda, apenas ganha habilidades. Uma delas é emitir ondas de som capazes de levar a vítima ao chão assim que as ouvir. A shikai pode realizar a magia Desmaio (Focus 5 em Trevas, sem precisar das exigência Telepata)

- **Suzumushi Nishiki: Benihikou (Inseto Puro: Segundo Estilo - Gafanhoto Escarlate Voador):**

Ao comando de Tousen, inúmeras lâminas, parecidas com grandes espinhos, são criadas da Suzumushi. O Capitão as lança em diversas direções sobre o adversário, como uma verdadeira chuva. Ataque especial (PdF).

Suzumushi Tsuishiki: Enma Koorogi (Inseto Puro: Estilo Final - Grilo Demoníaco):

Bankai: Essa habilidade é baseada (e tirada em vantagem) na falta de visão do Capitão Tousen. Ao invocar o estágio Bankai, ele cria uma arena gigante, sem luz alguma. O adversário que estiver dentro dela perde todos os sentidos, exceto o do tato, além de perder a percepção de reiatsu alheia. A única maneira de enxergar dentro da Bankai é tocando a Suzumushi, e isso inclui Tousen. Ou seja, quando dentro da Bankai, ele pode enxergar completamente. Os kanjis da Bankai que aparecem são: Azul ou verde; espalhar; ossos; quebrar; destruir; sangue; ferida; esticar; devorar. Todos que não estejam segurando Suzumushi ficam Cegos,Surdos e Mudos (olhar em "Desvantagens").

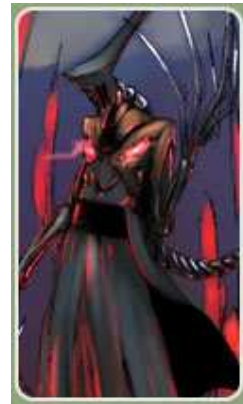
Tengen (Punição Divina):

Shikai: Aparentemente sem frase de liberação, a habilidade do modo Shikai da Tenken é um tanto quanto bruta. Conforme a vontade do Capitão Komamura, é criada uma versão aumentada em várias e várias vezes de sua mão e Zanpakutou, que ataca o inimigo conforme a vontade do Capitão. Essa espada atua como uma versão mais restrita de Megalon (o bônus age somente em Força, Focos 4), mas de uma maneira "levemente" diferente, pois o aumento ocorre apenas ao atacar.

Kokujou Tengen MyouOu (Punição Divina do Rei de Kokujou):

Bankai: Grande! Muuuuuito grande! Assim é a Bankai do Capitão Komamura. Apesar de não vermos direito o que ele faz (já que sua invocação é interrompida), presume-se que esse gigante demônio munido de uma espada copie totalmente os movimentos de seu dono, o Capitão Komamura Sajin. Esse "gigante" invocado ao utilizar a Bankai terá as mesmas características do usuário como se estivesse sob a magia Megalon (dessa vez completa, Focus 4).

Tijereta (Tesouras de Inseto):

Bankai: O nome dessa zanpakutou, em espanhol, refere-se à tesourinha, um inseto dermáptero que possui um grande fórceps na terminação de seu abdome. À semelhança do inseto, ao liberar sua verdadeira forma, Shawlong ganha uma longa cauda que brota de sua nuca e termina com um grande pinça laminada na forma das lâminas de uma tesoura. Sua mão é alterada e cada um de seus dedos se transforma em uma grande garra cujo tamanho faz frente à lâmina de uma espada japonesa. Essas garras também se assemelham as espadas (ou tesouras) pelo fato de possuírem fio em um de seus lados, tornando-as armas não apenas de perfuração como de corte. O Arrancar recebe F+4 e H+1.

Tobiume (Ameixa Voadora):

Shikai: A verdadeira forma da Tobiume é capaz de criar bolas de fogo explosivas, e lançá-las contra os inimigos. Apesar de parecer algo simples, o efeito dessas bolas é bem destruidor. O dano muda para Explosão (sem nenhuma desvantagem) também possui a habilidade d disparar bolas de fogo que explodem ao acertar algo FA:3d atinge tudo num raio de 1m.

Trepadora (Garota Venenosa):

Shikai: A zanpakutou de Luppi, ao ser liberada, releva sua verdadeira forma - o que difere a liberação dos Arrancar da dos Shinigami. Luppi tem seu tórax envolvido por uma

estrutura que se abre às suas costas formando uma base circular por onde brotam oito tentáculos incrivelmente longos que o Arrancar utiliza como armas de combate. Os tentáculos (ou vinhas, considerando a natureza vegetal do nome da zanpakutou - trepadeira em espanhol) são controlados livremente como qualquer membro do corpo de Luppi e possuem grande força física servindo não só para constrição como também para danos de impacto. Deles também podem ser projetados grandes e numerosos espinhos para perfurar o corpo da vítima. O Arrancar recebe F+3,A+3, Membros extras x7 e Membros elásticos.

Tsuchinamazu (Bagre da Terra):

Shikai: Não se sabe praticamente nada sobre as habilidades desse Shinigami, que pouco aparece no anime e no mangá. Ele é aquele Shinigami que substitui a Rukia para patrulhar determinada área de Karakura. O nome, imagens e comando de liberação de sua Zanpakutou foram obtidos através do jogo de Bleach para Game Boy Advance. Aparentemente, a Zanpakutou toma uma forma circular, e visivelmente menor que pode ser atirada contra o adversário. Arma especial (retornável).

Tsunzakigarasu (Corvo que se divide):

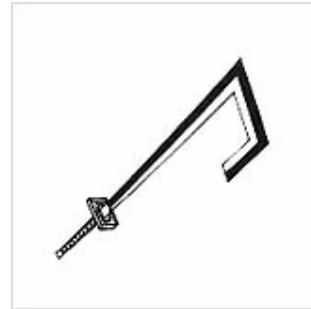
Shikai: Quase igual ao Senbonzakura, essa Shikai consiste em dividir a Zanpakutou em vários e vários pedacinhos, que ficam girando no ar como se fossem shurikens. Jiroubou controla esses pedaços conforme sua vontade. Interessante citar que mesmo que essas "shurikens" forem quebradas, basta o Shinigami embainhar e desembainhar novamente a sua espada, que novas surgirão. O Shinigami pode atacar a distância como se possuísse PdF igual a F.

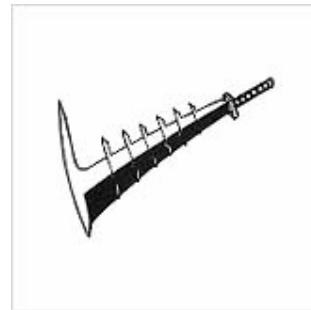
Volcanica (Vulcânica):

Shikai: A forma verdadeira de Edorado é, obviamente, baseada no fogo. Seus braços tornam-se desproporcionalmente grandes, dando-lhe uma aparência que de certo modo lembra os gorilas. Com isso, os braços também ganham uma imensa resistência igualada apenas pela força física igualmente adquirida. Ao contrário do que possa parecer, Volcanica não é apenas efetiva em combates corporais: é capaz de produzir densas rajadas constituídas

de fogo que podem ser disparadas a grandes distâncias ou usadas para incinerar o adversário que tente bloquear as mãos de Edorado. Recebe F+3, A+2, PdF+3.

Wabisuke (Perdão):

Shikai: Ao ser ativada, a Shikai de Izuru dobra aonde uma katana normal terminaria. Até aí, tudo bem, nada de tão especial. Mas a habilidade principal da Wabisuke é "invisível": Qualquer coisa que ela acerte, mesmo que não cause dano, dobra o peso. Portanto, se uma Zanpakutou que pesa 1kg, por exemplo, é atingida, ela passará a pesar 2kg. Se for atingida novamente, 4kg. E por aí vai. E não vale só para objetos, mas sim para pessoas também. Aí está o porquê do nome "Perdão": No final da luta, o adversário acaba no chão, sem poder se mover, como se pedisse perdão.

Zabimaru (Rabo de Serpente):

Shikai: Ao comando de Renji, a Zabimaru aumenta drasticamente seu tamanho, ficando com uma lâmina larga e subdividida, como se fosse a lâmina de um serrote. Mas não é só isso que muda: Ela se torna uma espécie de chicote, podendo aumentar seu tamanho conforme é movimentada. Mesmo que ela se quebre em várias partes, Renji ainda tem o poder de controlar todas as lâminas partidas - habilidade chamada Higa Zekkou (Mordida Cortante do Rei Babuíno). Ele faz isso contra Aizen, quando o mesmo fatia toda a Zabimaru, e ainda assim Renji faz uma chuva de lâminas em cima do ex-Capitão.Membros elásticos.

Higa Zekkou (Mordida Cortante do Rei Babuíno): O ligamento entre as lâminas (ou entre os ossos, no caso da Bankai) da Zabimaru é solto, e a espada se "desmancha". Ao usar o Higa Zekkou, Renji pode controlar esses pedaços conforme quiser.

Hihiou Zabimaru (Rabo de Serpente do Babuíno Rei):

Bankai: Invocada a Bankai, a Zabimaru transforma-se em um gigantesco esqueleto de cobra, com inteligência e vontade própria, não mais precisando de total comando de Renji. Ela pode dividir e juntar seus ossos conforme a vontade de seu dono. Devido à sua força e tamanho, ela perde um pouco a velocidade. Não só a Zabimaru muda, mas o próprio Renji também ganha uma capa que parece ser de pele animal, com um crânio de macaco na ombreira esquerda. A bankai fornece Parceiro:F5,H1,R3,A5,PdF4,15PVs,Membros elásticos,Ataque especial (PDF).Vale lembrar que Zabimaru não è considerado Arma especial.

Hikotsu Taihou (Canhão Gigante do Esqueleto de Babuíno): Não sabemos como é essa técnica, pois Renji apenas a anuncia no mangá. A cena é

cortada após isso. Mas pelo nome Hihiou Zabimaru deve soltar uma rajada de Reiatsu no inimigo. Ataque especial (PdF)

Zangetsu (Lua Cortante):

Shikai: A peculiaridade da Zangetsu é que ela está sempre em sua forma verdadeira. Curiosamente também, ela não é uma espada muito luxuosa ou coisa do tipo: Não possui enfeites no cabo: apenas uma faixa. Sua lâmina é mais grossa do que as Zanpakutous normais, e possui uma forma mais curvada do que o comum.

Getsuga Tenshou (Presa Lunar que Corta os Céus): Técnica que transforma a energia espiritual de Ichigo em um poderoso raio cortante. Sua potência e poder de corte variam, conforme o nível do reiatsu de Ichigo. Ataque Especial (PdF).

Tensa Zangetsu(Corrente Celeste da Lua Cortante):

Bankai: Apontando a Zangetsu para frente e dizendo "Bankai", Ichigo explode sua energia espiritual. Ao ativar a Bankai, a Zangetsu muda completamente: Se torna totalmente preta, com o seu "protetor" em forma do símbolo de "Ban" (de Bankai, mas também uma referência à lua) e uma corrente no fim do cabo. Ichigo tem sua roupa de Shinigami transformada em um, sobretudo preto, quase igual ao do próprio Zangetsu. A habilidade dessa Bankai é concentrada em uma velocidade extremamente fora do comum, deixando Ichigo praticamente intocável. Tamanha velocidade essa que Ichigo consegue a incrível possibilidade de executar dois Getsuga Tenshou quase ao mesmo tempo em duas localidades extremamente opostas. Isso sem contar no grande aumento de poder, é claro. Em regras, Ichigo recebe H+3, ataque/tiro múltiplo turno) e Pm's extras X2.

Créditos e agradecimentos

Nossa, até que enfim terminamos... Bom, acho que vou colocar a lista de agradecimentos:

-Bleach Project: ótimo site onde conseguimos os episódios e o mangá. Não esqueçam de votar no TOP30.

-Bleach.com.br: auxiliou muito nas informações, juntamente com Bleach Project
-T. Fight E.: serviu como inspiração, por isso, agradecemos muito.
-Maury “Shi Dark” Abreu: ele provavelmente não se lembra de nós, mas ajudou muito nos entregando o Kit de Shinigami.
-Ao site arton.cjb.net que ajudou muito com as vantagens e desvantagens.
-Bem...a todo mundo que já fez alguma adaptação, pois certamente serviu de base.

QUEREMOS AGRADECER A VOCÊ
LEITOR
OBRIGADO!!!